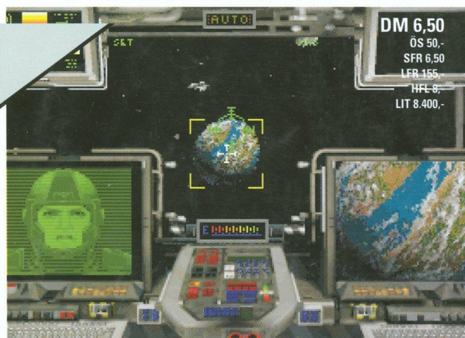
11-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

Test: Privateer



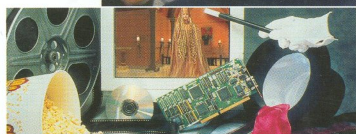
HERBST-HITS IM HÄRTE-TEST
Privateer, Flight 5 SimFarm, Kasparow

ULTIMA 8 KOMMT!
London live: Spiele-Trends '94

TRAU' KEINEM UNTER 66
High-End-PCs: Optimal für Spiele?

PC-SPORTSTUDIO
Anstoß für neue Bundesliga-Manager

VIDEO-KNALLER
CD-ROM-Kino mit Reel Magic

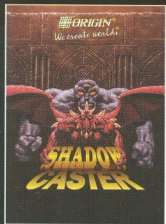


Return to Zork • Computerschach mit Kasparow • Viren-Vernichtung • Test: Traum-Soundkarten
Tips, Tricks, Karten und Spiele-Lösungen • Strike Commander-Nachschlag • Microsoft Arcade

ORIGIN®

We create worlds.®

SHADOW CASTER®





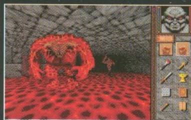
ERLEBEN SIE ALS VERWANDLUNGSKÜNSTLER EIN VISUELLES 3D-FEST IN DEN ATEMBERAUBEND GEFÄHRLICHEN DUNGEONS VON SHADOWCASTER!

Eine sechsgliedrige Katze. Eine feuerspeiende Eidechse. Ein weiser Magier... Als Shadowcaster können Sie sechs mystische Lebensformen annehmen. Durch diese unglaublichen Verwandlungen gewinnen Sie dämonische Kräfte und ungeheure Macht.

Wählen Sie zwischen den Attributen schnell, wendig und beinahe unverwundbar. Durch die erstaunlich schnelle und klar gezeichnete Grafik werden die Charaktere eine magische Wirkung auf Sie ausüben.

Wenn Sie zur rechten Zeit die richtigen Entscheidungen treffen, können Sie vielleicht gegen das Böse bestehen, das hinter jeder Ecke auf Sie lauert. Machen Sie jedoch nur einen Fehler, zerstören Sie die letzte Hoffnung, die Ihr Volk in Sie setzt.





Entwickelt von Raven™ Software



Vertrieb in Europa durch Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.
Tel: EA DIREKT: 05241/24307 Fax: 05241/24244.



WO BLEIBT DER TEST?

In Leserbriefen klingt es immer häufiger an: »Wo bleibt Euer Test zu XYZ? Woanders habe ich schon einen Test gelesen, aber Eure Meinung interessiert mich!«. Der Grund für »verspätete« Tests ist einfach: Wir warten lieber auf die fertige Version.

Viele Spiele erhalten wir von den Herstellern bereits vor der eigentlichen Veröffentlichung. Das ist notwendig, weil es rund vier bis sechs Wochen dauert, bis ein Testbericht geschrieben, das Magazin gedruckt und zum Kiosk geleifert wird. Ein Heft, das aber nur sechs Wochen alte Spiele bespricht, ist schnell langweilig. Oft genug schickt uns ein Hersteller eine Version, die lange noch nicht fertig ist. Da gibt es zwei Möglichkeiten: Trotzdem »testen« und auf gut Glück hochjubeln oder warten, bis wir das Programm ordentlich in die Mangel nehmen können. Denn wenn uns etwas an einem Spiel nicht gefällt, dann schreiben wir es auch.

Als Test-Redaktion verlassen wir uns nicht auf Versprechungen von Programmierern, sondern warten auf ein mindestens 99 Prozent fertiges Spiel. Das letzte Prozent ist dann nur noch das Bereinigen letzter Bugs: Inkompatibilitäten zu bestimmten Rechnersystemen und andere Detail-Arbeiten. Wenn der Hersteller für dieses letzte Prozent aber ein paar Wochen länger braucht, ist unser Test in Einzelfällen schon mal eher am Kiosk, als das Spiel bei den Händlern.

Nur durch das Warten auf eine fertige Version war es uns möglich, im Test von »Flight Simulator 5« auf zahlreiche Macken hinzuweisen und nicht nur die schöne Grafik in den Himmel zu loben. Zu Redaktionsschluß war immer noch kein »Aces over Europe« zu haben, in dem wirklich alle Flugzeuge und Missionen zur Verfügung stehen. Ähnlich ging es Oceans »TFX« oder der Fußball-Simulation »Lothar Matthäus« - keines dieser Produkte war nach unseren Maßstäben testbar.

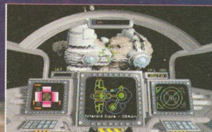
Trotzdem brauchen Sie diesen Monat keineswegs auf heiße, kritische PC-Player-Tests zu verzichten - von »Privateer« bis »Kasparow« haben sich viele aktuelle Titel rechtzeitig und vollständig bei uns eingefunden.

Viel Spaß beim Spielen wünscht

Ihr PC-Player Team

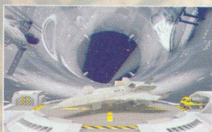


N







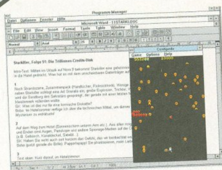




WING COMMANDER

PRIVATEER

PC PLAYER



Windows ist zum Spielen da: Microsoft Arcade bietet fünf originalgetreue Umsetzungen von Automatenklassikern aus den frühern 80er Jahren

92

Origin kreuzte Wing-Commander-Action mit einer doppelten Portion Weltraum-Handelssimulation. Kann die spielerische Mischung von Privateer überzeugen? Unser 5-Seiten-Test verrät es Ihnen ab Seite

46



46 56 98 60 – Privateer, Flight 5 SimFarm, Kasparow
8 – London live: Spiele-Trends'94
30 – High-End-PCs: Optimal für Spiele?
108 – Anstoß für neue Bundesliga-Manager
36 – CD-ROM-Kino mit Reel Magic

AKTUELL

SPIELE-TESTS

CD-ROM-SPIELE



Der Weltmeister bietet zum Duell: Schach mit Kasparow

60



Mad Dog McCree ist der erste interaktive Western zum Mitschießen

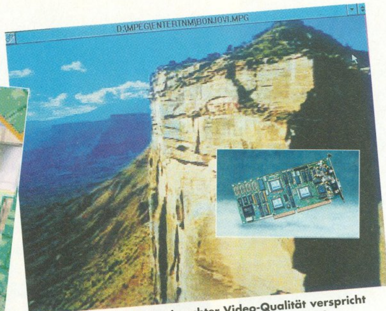
104



Alle Ergebnisse aus 30 Jahren Fußball-Bundesliga bietet eine neue Datenbank für Sportfans

108





Grafik und Animationen in echter Video-Qualität verspricht Reel Magic. Für diese neue Grafikkarte werden auch spezielle Spiele entwickelt.

36



Auf der ECTS-Messe in London enthüllte Lord British erste Einzelheiten über Ultima VIII

20



Trau' keinem unter 66: Ihr PC kann gar nicht genug MHz drauf haben, um alle Spiele tadellos flott zu präsentieren. Unser Hardware-Test gibt Ihnen viele Tips für den Kauf der Traumkiste

30

RUBRIKEN

TIPS & TRICKS

SOFTWARE

HARDWARE



LONDON LIVE



Messebericht: ECTS in London

Um die letzten Weihnachtstrends zu besprechen, traf sich die Software-Industrie in London zur Herbst-Messe. Die Highlights der ECTS: Ultima 8, ein neues Adventure aus Australien, Battle Isle II, Bullfrogs Vergnügungspark-Simulation und mehrere neue Fußballspiele.

Keine großen Hardware-Überraschungen bot die ECTS in London: Die lange erkannten Trends (Mehr CD, mehr PC) setzten sich fort. Commodore versucht mit der Konsole **CD32** in den CD-ROM-Markt einzusteigen, doch so mancher Insider sieht ein zweites CDTV-Fiasko am Horizont nahen.

Wer auf Ataris Gegenschlag in Form von Jaguar und Falcon wartete, fand auf der Messe nicht einmal einen Hinweis auf den einstigen König der Videospiel- und Heimcomputer-Branche. Das **3DO**-System gab es ebenfalls noch nicht zu sehen. Der neue Digital-Video-Standard führte aber zu zahlreichen Demonstrationen von aktuellen Videofilmen am Stand von Philips (CD-i), Commdore (CD32 mit MPEG-Chip) und Sigma Designs (PC mit Reel Magic). Was es mit Digital-Video auf sich hat, können Sie in dieser Ausgabe auf Seite 36 nachlesen.

Viele Spiele, die es schon auf der CES in Chicago (siehe Ausgabe 8/93) zu sehen gab, wurden auf der ECTS erneut vorgestellt. Solange sich keine größeren Änderungen oder neue Erkenntnisse ergeben haben, erlauben wir uns in diesem Messebericht, die älteren Produkte einfach zu unterschlagen, um mehr Platz für die echten Neuheiten zu haben. Wie üblich haben wir die Anbieter alphabetisch sortiert.

Accolade

Vor einem Jahr noch war Accolade dick im PC-Geschäft drin, jetzt hat man den Schwerpunkt auf Konsolen-Spiele verlagert. Neben der Zeichentrick-Lizenz **Speed Racer** gab es als Neuvorstellung nur eine Football-Simulation zu sehen: **Unnecessary Roughness** heißt die Umsetzung des amerikanischen Sports, der viele Features des 1991 von Accolade veröffentlichten »Mike Ditka Football« enthalten soll. Zudem kann man mit einem Editor die Namen und Eigenschaften der einzelnen Spieler aus den 28 NFL-Mannschaften verändern. Das Produkt wurde von der NFLPA lizensiert, der Spielervereinigung der amerikanischen Football-Liga, und wird voraussichtlich Anfang 1994 erscheinen.

Blue Byte

Innovativstes Produkt am Stand des deutschen Softwarehauses waren **Die Siedler**, offensichlich eine Mischung aus »Civilization«- und »Populous«-Elementen. Die Siedler erlauben es dem Spieler, über ein Fantasy-Königreich zu herrschen. Sie können entweder als friedliebender Regent oder blutlüsterner Feldherr in die Geschichte eingehen. Weisere Regenten werden sich auf den Aufbau von Zivilisation und Kultur konzentrieren. Jeder der bis zu 24.000 Untertanen mit jeweils individueller Persönlichkeit kann separat kontrolliert werden.

Das Warten auf **Battle Isle** II scheint zu einem absehbaren Ende zu kommen. Nicht nur 55 neue Einheitentypen werden jetzt geboten, auch das Spiel



Battle Isle II wird keinen gesplitten Bildschirm mehr haben

selbst wurde gründlich überarbeitet. Weggefallen ist der Battle-Isle-typische, in zwei Hälften gesplittete Bildschirm. Stattdessen wird nun ein größerer Kartenausschnitt dargestellt, dem der Zwei-Spieler-Modus zum Opfer fiel. Als Ausgleich ist es nun möglich, bis zu sieben Spieler miteinander zu vernetzen, insofern die nötige Hardware-Ausstattung vorhanden ist.

Die Kampfszenen werden mit neu entwickelten 3D-Szenen dargestellt, wobei Vektor- und Raytracing-Grafiken zum Einsatz kommen. Außerdem können Sie Straßen, Bahnstrecken und Kanäle anlegen, deren geschickte Verteilung über den Ausgang einer Schlacht entscheiden kann. Die CD-Version soll zusätzlich mit Sprachausgabe ausgestattet sein. Sowohl Battle Isle II als auch »Die Siedler« sind voraussichtlich ab Dezember erhältlich.



Die »Siedler« sind eine witzige Kombination aus Strategiespiel und Handelsdrama.

Code Masters

Die Billig-Spiele von Code Masters (»Dizzy«-Serie) verkaufen sich so gut, daß ein Großprojekt in Angriff genommen wurde: **Cosmic Spacehead** soll ein abgedrehtes Action-Adventure mit nicht weniger als 32 Bonus-Spielen werden. Beim Cosmic Spacehead handelt es sich um den ersten intergalaktischen Touristen, der die Erde besuchen will, und auf dem Weg zum Planeten »Linoleum«, »Detroitica« und einer verlassenen Raumstation Halt machen muß, um diverse Gefahren zu überstehen.



Cosmic Spacehead ist auf dem Weg zur Erde

Coktel Vision

Bei Coktel Vision verläßt man sich voll auf Fortsetzungen. **Inca 2** führt die Geschichte der weltraumfahrenden Incas weiter, die mal wieder von fremden Mächten bedroht werden. Das Sammelsurium von Action- und Adventure-Szenen, die durch die Handlung zusammengehalten werden, gibt es auf CD-ROM und stark abgespeckt auf Diskette.

Bei **Goblins 3** spielen Sie einen Journalisten-Goblin, der eigentlich nur über eine alte Legende recherchieren will und sich plötzlich als Held der unvollendeten Geschichte bewähren muß. Die grafische Darstellung ist noch komischer als bei den Vorgängern. Auch hier soll es eine CD-ROM-Version neben der normalen Disketten-Fassung geben.



In »Goblins 3« wird mit witziger Zeichentrick-Grafik nicht gespart.

Cyberdreams

Das futuristische Rennspiel **Cyberrace** scheint endlich nach großer Verspätung ins Ziel zu gelangen. Auf der ECTS gab es neben dem schon gewohnten Trubel um Designer Syd Mead zum ersten Mal das eigentliche Spiel zu sehen. Erste Proberunden ließen uns ahnen, warum Cyberdreams seit Monaten Syd Mead-Interviews, aber nichts vom eigentlichen Programm an die Redaktionen schickt: Das Voxel-Rennen flog sich in der natürlich noch nicht fertigen Messe-Version arg wirr.



Über Hügel und durch Schluchten rast man bei »Cyberrace«

Für 1994 hat uns Cyberdreams dann auch **Darkseed II** angedroht. Mike Dawson wird wieder in die Welt der hirnfressenden Aliens wandern, die uns schon im ersten Teil so viel Freude bereiteten.

Digital Integration

Als Meister im britischen Understatement zeigten sich die Programmierer von Digital Integration. Von der Vorzeige-Flugsimulation **Tornado** wird es eine CD-ROM-Version geben, die aber weder den neuen **Mission Designer** noch die Zusatzdiskette **Desert Storm** enthalten wird. Beide Tornado-Ergänzungen muß man trotz CD-Kapazität extra kaufen und brav auf Festplatte installieren. Dafür gibt es auf der CD einige neue Audio-Tracks und einen Hubschrauber-Land-Simulator namens **Merlin**, den Digital Integration mal für eine Roadshow der Royal Air Force programmierte und der bisher nie auf Disk zu erhalten war.

Domark

Die Flugsimulations-Programmierer von Domark zeigten ein besonders ambitioniertes Projekt: Flight **Simulation Toolkit** ist quasi ein Construction Set für eigene Flugsimulationen. In mehreren Editoren, die nur unter Windows 3.1 gestartet werden können, bearbeiten Sie das Fluggelände, die einzelnen Gebäude sowie sämtliche aerodynamischen Eigenschaften Ihres Fliegers. Ein spezieller Compiler baut daraus ein komplettes Programm, das Sie Freunden geben können. Eine mit dem Toolkit gebaute Simulation dürfen Sie also auch als Public-Domain-Programm vertreiben. Die eigentliche Simulation läuft unter DOS und unterstützt auch Super-VGA-Karten im HiRes-Modus. Ein Re-Release von »A8B Harrier Assault« unter dem Namen **Super VGA Harrier** sorgt ebenfalls für hochauflösende Fluggrafik. Eine dritte Flugsimulation ist ebenfalls in Arbeit, Codename »Test Pilot«.



Welten bauen unter Windows: »Flight Simulation Toolkit« läßt Sie Ihr eigenes Fluggebiet entwerfen.



Nach mehreren Jahren kehren die »Lords of Midnight« wieder ins Computerspiele-Genre zurück.

Für 1994 arbeitet das Team an der Rennsimulation **F1**, die soeben für das Videospiel Mega Drive erschienen ist und dort schon als Programm des Jahres gefeiert wird. Die PC-Version war allerdings noch nicht in einem vorzeigbaren Zustand. Erste Fotos gab es von der Umsetzung des Strategiespiels **Lords of Midnight** zu sehen. Anfang der achtziger Jahre waren die besagten Lords Rekordbrecher in der Sinclair-Spectrum-Hitparade; die PC-Version soll an den Geschmack der Neunziger Jahre angepaßt werden.

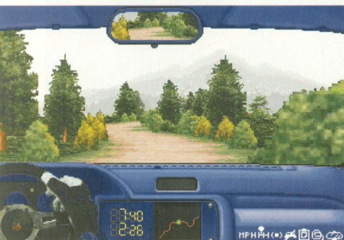
Electronic Arts

»Wir können auch anders«, dachten sich wohl die Programmierer von Bullfrog. Nach dem zynisch-blutigen »Syndicate« folgt mit **Theme Park** ein eher niedliches Spiel mit »SimCity«-Effekt. Genaueres dazu auf Seite 18. Syndicate-Fans brauchen aber nicht zu verzweifeln. Die »Mission Disk« mit 40 neuen Missionen, drei neuen Waffen (mit angeblich noch größeren Explosionen) und dem lange angekündigten Netzwerk-Modus soll im Oktober erscheinen.

Der erste Ausflug ins CD-ROM-Genre von Electronic Arts wird **Labyrinth of Time** (hieß vorher nur »Labyrinth«, bis sich die Firma LucasArts beschwerte, die Mitte der 80er Jahre einen gleichnamigen Film und ein dazu passendes Computerspiel produzierte). Das Adventure ohne Eintippen spielt in einem gigantischen Labyrinth, das auch Sprünge durch die Zeit erlaubt. Von griechischen Göttern bis zum Wilden Westen sind zahlreiche Puzzles zu lösen, die am Ende das bedrohliche Labyrinth vernichten sollen.

Europress

Nach dem 3D-Gartendesigner setzt Europress auch weiterhin auf dreidimensionale Darstellungen – herausgekommen ist diesmal allerdings ein waschechtes Rennspiel. **Rally** heißt das gute Stück, mit dem der letzte Streckenabschnitt der World Rally Championship simuliert wird. Aufwendig haben die Programmierer die entlang der Strecke stehenden Bäume und Originalgebäude digitalisiert und die Ausrufe – respektive Hilfeschreie – des Beifahrers in das Spiel gepackt. Die über die Nebenstrecken, Schleichpfade und landwirtschaftlichen Nutzwege



Die »Rally« von Europress zeigt Ihnen die schöne Landschaft Englands aus der Fahrerperspektive.

von Wales und Mittelengland führende Piste weist all die Wegweiser und Zuschauermassen auf, die auch in Wirklichkeit ein Abkommen von der eigentlichen Rennstrecke erschweren. Wechselnde Wetterverhältnisse mit Schneegestöber und den für England obligatorischen Regenschauern, sowie Nachtfahrten sollen einen realistischen Eindruck der automobilen Schlammschlacht vermitteln. Die bei der diesjährigen Ralley antretenden Fahrzeuge werden übrigens mitsamt der jeweiligen Fahreigenschaften simuliert und verhalten sich auch nach einem Unfall wie ein reales Gefährt.

Mit **Klik 'n' Play** kann man unter Windows seine eigenen Computerspiele entwickeln. Dabei ist es Ihnen überlassen, ob Sie ein Abenteuer-, ein Jump-and-Run- oder ein Actionspiel erstellen. Die Grafik sieht momentan jedoch noch sehr blass aus.

Flying Fingers ist hingegen ein Schreibmaschinen-Lernprogramm, das mit elektronischen Tutoren und einigen Spielsequenzen ausgestattet wurde. Praktischerweise läßt sich zwischen deutscher, englischer, französicher und spanischer Tastaturbelegung umschalten. Während dieser Tipp-Lehrer schon in den nächsten Wochen erscheinen soll, sind die beiden anderen Produkte erst im Laufe des Novembers erhältlich.

Gametek

Die ewigen Verzögerungen von **Frontier - Elite II** scheinen den ursprünglichen Publisher, die Firma Konami, endgültig entnervt zu haben. Die Rechte wurden kurzerhand an Gametek verkauft, die nun das Spielchen fortsetzten und es wieder mal mit den Worten »in drei Monaten erscheint's« ankündigen. Über 100 Sterne und Sonnensysteme können zum friedlichen Handeln oder für das Meistern verschiedener Aufgaben besucht werden. Die Städte auf den Planetenoberflächen werden mit Vektorgrafik gezeichnet, die noch den flachen Look der achtziger Jahre hat. Außerdem war die Grafik auf dem Rechner am Gametek-Stand (ein halbwegs schneller Amiga 1200) extrem ruckelig. Über die Geschwindigkeit und Farbenfreude der PC-Version wollte niemand freiwillig eine Aussage machen.

Viele Amerikaner fühlen sich von der römischen Zivilisation angezogen – insofern es Orgien, Togaparties und Schaukämpfe betrifft. Daher ist es nicht verwunderlich, daß eine TV-Kampfshow namens **American Gladiators** ihren Aufstieg in der Gunst des Fernsehpublikums machte. Die martialischen Spiele wurden nun unter dem gleichlautenden Titel für den PC umgesetzt, um Brot-und-Spiele-Fans auch per Computer zu beglücken.

Mit **ChessNet** wird im Dezember ein unter Windows laufendes Schachprogramm erscheinen, das eine Verbindung zwischen den Spielern per Modem oder Netzwerk ermöglicht. Als Bonus wurden die Weltmeisterschaftsspiele aus dem Jahr 1990 auf die Diskette gebannt.

Grandslam

Mit dem Namen eines bekannten Champions versucht Grandslam, den heftig umkämpften Markt der Golfsimulationen aufzurollen. **Nick Faldo's Championship Golf** ist der Titel des Programms, bei dem man gegen eine unterschiedliche Zahl von menschlichen Rivalen oder Computergegnern antreten kann. Bei **England** hingegen dreht sich alles um das runde Leder namens Fußball. Sogar zu zweit kann man laut Werbeaussage das gleiche Team zum Sieg führen. Offiziell wird das Programm von der englischen Nationalmannschaft unterstützt – wobei kräftig mit der Halbfinalteilnahme dieses Teams bei der Weltmeisterschaft 1990 geworben wird (...was hierzulande kaum jemanden beeindrucken dürfte).



Greifen Sie sich das siebte Schwert von »Mendor« im 3D-Spektakel von Grandslam.

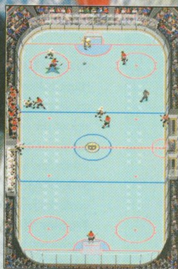


Anklänge von Altstar Elite findet man auch bei »Reunion«.

Gleich mit sechs Produkten will Grandslam in den Rollenspielmarkt eindringen, auf dem die Firma bislang nicht besonders aktiv war. Bei **Beastlord** sollen Rollenspielelemente mit actionangereicherten Kampfszenen vermengt werden, wobei man gegen »wahre Monsterhorden« antreten muß. **Realms of Darkness** beruht mit einigen Arcade-Elementen auf einer ähnlichen Philosophie, bietet jedoch zusätzlich zu der Seitenansicht von Beastlord eine isometrische Darstellung ähnlich wie bei Populous. Durch **The Seventh Sword of Mendor** – was in einer eher traditionellen 3D-Sicht zu spielen ist – und dem ersten Teil einer neuen Reihe namens **Armaeth - The Lost Kingdom** wird die Fantasy-Palette von Grandslam abgerundet.

Die beiden anderen Titel sind im Bereich Science Fiction zu finden: Etwa 300 Jahre nach einem atomaren Holocaust ist **Tensai** angesiedelt, bei dem man durch eine postapokalyptische Landschaft stapfen muß. **Reunion** hingegen entführt Sie in den Weltraum, wo Sie zugleich als Soldat, Politiker, Wirtschaftsexperte und Diplomat tätig werden müssen, um das interplanetare Kolonisationsprogramm zu einem Erfolg zu führen. Flugszenen wechseln sich mit Verhandlungsphasen und administrativen Aufgaben ab.



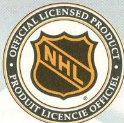


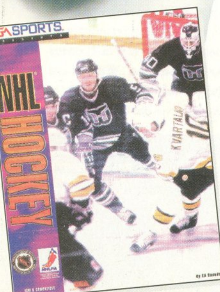
Motiv wurde aus mehreren Bildschirmfotos Zusammengestellt.





DAS HEIßESTE SPIEL AUF DEM EIS HAT SEINEN SCHMELZPUNKT ERREICHT!





Ziehen Sie sich warm an, wenn Sie sich an die PC-Version von NHL® Hockey wagen.

Laufen Sie mit den besten Eishockeyspielern der Welt über das Eis bei einer Geschwindigkeit, die Ihnen den Atem rauben wird. Schlagen Sie eiskalte Slapshots, und kontern Sie mit knallharten Bodychecks. Oder legen Sie die Maske des Torwarts an, holen Sie zum Schlag aus, und machen Sie einen Hechtsprung nach vorn, um den Puck bei 160 km/h zu halten.

Und nach all der Action auf dem Eis sollten Sie sich eine kleine Verschnaufpause gönnen, um in aller Ruhe die Statistiken zu studieren. Bei NHL Hockey können Sie die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Spielers aus jedem NFL-Team miteinander vergleichen und ihre Fortschritte während der ganzen 84-Spiele-Saison auflisten, damit Sie am Ende der Saison die wohlverdienten Auszeichnungen erhalten.

Dieses preisgekrönte Sportspiel besitzt für den PC noch mehr Action, Strategie und Realität als für jedes andere System, denn die brillanten Grafiken erwecken jede Konfrontation zum Leben. NHL Hockey unterstützt die Soundkarten SoundBlaster, AdLib und Roland MT-32, so daß Sie in die Atmosphäre eintauchen können.

Videospiel-Fans werden vor Neid erblassen, wenn sie NHL Hockey auf dem PC sehen...

Pressestimmen – PC Player 9/93: 88%; Powerplay 10/93: 86%; Besonders Empfehlenswert, PC Games 10/93: 86% - Award; ASM 10/93: 10 von 12 - Hitstern; DOS International 10/93: 8 von 10

EA SPORTS™

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh



Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT, Tel.: 05241/24307, Fax: 05241/24244.



Wieder einmal erobern wir den Weltraum bei »Star Reach« von Interplay.

Gremlin

Hauptattraktion bei Gremlin war der niedlich animierte **Litil Divil**, ein roter Unterweltbewohner, der ein gefährliches Labyrinth erkunden muß. Das von irischen Programmierern erstellte Spiel wirkt besonders durch die witzige Gestaltung und zahlreiche Gags interessant. Zudem wurde den Fußballfreunden die Veröffentlichung des **Premier Manager 2** im Laufe des Oktobers angekündigt, bei dem Sie einen Fußballverein vom Schreibtisch aus zur Meisterschaft führen müssen.
Bislang ist es übrigens noch unklar, ob der noch vor Weihnachten erscheinende Amiga-Hüpfspielnachfolger »Zool 2« auch für den PC ungesetzt wird.

Interactivision

Während in den USA die Fluggesellschaften im dicken Minus hängen und Touristen dank bankrotter Reisebüros um ihren Rückflug bangen müssen, sind die dänischen Programmierer von Interactivision im Urlaub lieber zu Hause geblieben, um die Fluggesellschafts-Simulation **Airline Combat** zu vollenden. Das typische Wirtschaftsspiel, bei dem Sie Flugzeuge kaufen und verkaufen, Linien einrichten und möglichst ein Jahr mit mehr Geld beenden, als Sie es begonnen haben, bietet Platz für bis zu vier menschliche Spieler; natürlich können Sie auch auf Computergegner zurückgreifen. Super-VGA-Grafik macht die Statistiken und Weltkarten besonders deutlich sichtbar.

Luftfahrt brutal – Bei »Airline Combat« kämpfen Sie um jeden einzelnen Passagier.

Das zweite Interactivision-Produkt namens **Survivor** versucht mal wieder die Frage »Was mache ich nach einem Atomkrieg?« zu beantworten. Diesmal betätigen Sie sich als Anführer einer Stadt, versuchen die Bevölkerung vor Fallouts und Hungerkatastrophen zu schützen und gleichzeitig möglichst viel Macht über andere Städte zu gewinnen.

Interplay

Die Amerikaner von Interplay sind voll im Enterprise-Fieber. Neben dem schon angekündigten Adventure »Star Trek: Judgement Rites« und der CD-ROM-Version von »Star Trek: 25th Anniversary« (die sich verzögert hat, weil eine neue Mission und ein völlig neuer Schluß programmiert wurden), versprach man für Anfang 1994 ein Actionspiel. **Star Trek: Starfleet Academy** soll Super-VGA-Grafik unterstützen. Sie übernehmen den Sessel des Captains in drei verschiedenen Schiffen der Föderation – natürlich nur innerhalb der Simulationen in der Academy. Von friedlicher Erforschung über diplomatische Missionen bis hin zu Weltraum-Schlachten (inklusive des berühmten Kobayashi-Maru-Manövers) müssen Sie sich auf der Akademie bewähren, um ein eigenes Schiff leiten zu dürfen.
Ohne Kirk und Co, aber trotzdem im Weltall, spielt **Star Reach**. Das klassische Szenario von der Kolonisation des Weltraums wird von beeindruckenden VGA-Grafiken unterstützt. Star Reach soll im November erscheinen.
Auf der Erde tut sich einiges im Bereich »CD-ROM«. Neben dem schon länger angekündigten **SimCity Enhanced** gab es auch schon erste Bilder von **SimAnt Enhanced** zu sehen. Hochleistungs-Grafikcomputer werden benutzt, um die Welt der Ameisen in beeindruckender Größe zu berechnen. Diese Computerfilme werden dann in SimAnt eingefügt. Wer Angst vor Spinnen und Insekten hat, wird sich bei diesen Grafiken mit Sicherheit gruseln.



Angst vor Spinnen? Dann ist die CD-ROM-Version von »SimAnt« nichts für Sie.

Infogrames

Nach dem Riesenerfolg von »Alone in the Dark« darf eine Fortsetzung nicht fehlen. **Alone in the Dark 2: Santa Claws is coming to Town** verknüpft die grausigen Ereignisse, die sich an den Weihnachtsabenden in den Jahren 1721 und 1924 zugetragen haben. Eine Hälfte des Spiels findet auf dem Piratenschiff »Flying Dutchman« statt, die andere handelt in einem verwunschenen Haus, das als Hauptquartier einer Verbrecherbande dient. Diesmal macht Voodoo-Zauber dem Helden Edward Carnby das Leben schwer. Technisch wollen die Programmierer gegenüber dem ersten Teil einiges zulegen; viermal schnellere 3D-Grafik und mehr bewegte Hintergründe werden uns für den November versprochen.
Ganz ohne Zauber geht es bei **Ultimate Pinball Quest** ab. Wie der Name schon sagt, darf hier geflippert werden. Drei verschiedene Tische und sechs Bonus-Level sind durch eine Handlung miteinander verbunden – spezielle Teleporter machen den Wechsel vom einen zum anderen Flipper möglich. Die Flipper-Tische scrollen nicht nur rauf und runter, sondern auch nach links und rechts. Schon Ende Oktober soll dieses Programm erscheinen.

Krisalis

Als fußballbegeisterter Knirps soll man sich bei **Soccer Kid** auf die Suche nach der von Außerirdischen entführten und in fünf Teilen über die ganze Welt verstreute Weltmeisterschaftstrophäe machen. Mit solch einer Story als Hintergrund für ein Plattform-Spiel können sich selbst eingefleischte Sportfanatiker nun bei einem Jump-and-Run-Spiel austoben, ohne sich dadurch untreu zu werden.
Mit **Manchester United – Premier League Champions** wurde eine Fußballsimulation entwickelt, bei der auch einzelne Mannschaftsmitglieder in die taktische Planung vor Turnierbeginn einbezogen werden können. Bei **Sabre Team** übernehmen Sie das Kommando über vier Angehörige eines britischen Anti-Terror-Kommandos, die durch fünf Missionen geleitet werden müssen.

Millenium

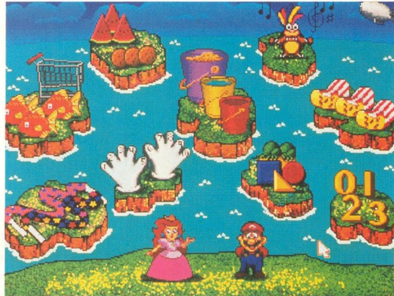
Gleich vier verschiedene Formen kann Morris Rolph – Spitzname **Morph** – annehmen. Nur so hat er eine Chance, die molekulare Welt dieses Plattformspiels zu überstehen, in die er unverschuldet durch einen defekten Teleporter versetzt wurde.
Eine deftige Mischung aus American Football, Tom & Jerry und dem Terminator ist die futuristische Sportsimulation **Brutal Sports Football**, bei der sich zwei Teams aus genetisch entwickelten Zweifüßlern in ihre Einzelteile zerlegen.

Mindscape/Software Toolworks

Hoch in die Lüfte schwingen darf man sich mit **Evasive Action**, das Duelle zwischen Flugzeugen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspricht und stark actionlastig ist; Originalzitat eines Mindscape-Repräsentanten: »Die richtige Flugsimulation für Leute, die keine Handbücher lesen«.
Auch auf dem Schachbrett geht es sehr kriegerisch zu, wenn sich bei **Star Wars Chess** die Krieg-der-Sterne-Charaktere schachmatt setzen. Ganz ohne solchen Schnickschnack kommt **Chessmaster 4000** aus, der – wie seine fünf Vorgänger – auch Großmeistern spielerisch Paroli bieten will.
Nintendos Videospieleheld Mario wird von Mindscape für pädagogische Aufgaben zweckentfremdet: Im November erscheinen die Lernprogramme **Mario's Time Machine**, **Mario Teaches Sums**, **Mario Teaches Words** und **Mario's PlaySchool**.
Um die Disketten-Spiele von den CD-ROM-Produk-



Erste Grafikstudien aus »Dragon Tales« lassen Fantasy-Freaks das Wasser im Munde zusammenlaufen.



Videospiel-Superstar Mario hilft jetzt auch beim Rechnen lernen: »Mario teaches Sums«.

ten abzuheben, veröffentlicht Mindscape die silbernen Scheiben ab sofort unter dem Label »Software Toolworks CD-ROM«.

In den Bereich »Edutainment« fallen die CD-ROM-Produkte **Space Shuttle**, **Oceans Below** (Unterwasserwelt), **Capitol Hill** (amerikanische Politik) sowie dem **20th Century Video Almanac**, der auf fünf CDs alle wichtigen Ereignisse des zwanzigsten Jahrhunderts als Video zusammenfassen will. Das CD-Programm **Digital Love** lockt nicht mit aufregenden Videoaufnahmen sondern will durch Farbtherapie, Atmungskontrolle und Yoga-Übungen den alltäglichen Streß kompensieren.

Gespielt werden darf bei **Dracula Unleashed**, **MegaRace** und dem Fantasy-Adventure **Dragon Tales**. Alle drei Spiele erscheinen zum Jahreswechsel nur auf CD-ROM.

Neo

Als Mischung aus den verschiedensten Spielegenres ist **Der Clou** geplant. Im London der 50er Jahre sollen Sie eine Gangsterkarriere starten, deren Höhepunkt der Raub der Kronjuwelen ist. Ab Februar wird man – wenn sich die Veröffentlichung nicht verzögert – als Kopf einer Bande über 40 Schauplätze unsicher machen können, während Ihnen die Polizei stets auf den Fersen ist.

Das SF-Rollenspiel **Whale's Voyage** soll ab Herbst auch auf CD erhältlich sein. Neben Sprachausgabe ist zusätzlich ein neues Musikstück in das Programm integriert.



Nicht nur im Namen bestehen Ähnlichkeiten zur Hollywood-Komödie. Bei »Der Clou« muß man gewitzt die anderen Gangster-Banden austricksen.

Ocean

»Seit 10 Jahren an der Spitze« fühlt sich Ocean laut eigener Aussage, auch wenn in der Vergangenheit schon öfter der Pleitegeier über der Softwareschmiede kreiste. Wie der vor dem Stand als Werbegag postierte U.N.-Blauhelmsoldat deutlich machte, lag der Schwerpunkt der Präsentation bei der Flugsimulation **T.F.X.**; deren UNO-Hintergrund läßt es zu einem Programm mit höchst brisanter und beklemmender Aktualität werden (siehe Preview in Ausgabe 9/93).

Die Sportfans will man mit einer weiteren Golfsimulation namens **Ryder Cup** zufriedenstellen, bei der man die Kontrolle über ein Team aus zwölf Spielern übertragen bekommt.

Mit **Burning Rubber** bietet das englische Softwarehaus die Umsetzung eines illegalen Straßenrennens an, bei dem man nicht nur die Polizei abhängen sollte, sondern auch tunlichst Kollisionen mit ahnungslosen Fußgängern zu vermeiden hat. Möglich sind u.a. halsbrecherische Fahrten durch das schottische Hochland, New York oder Los Angeles.

Origin

Selbst die Mitarbeiter von Electronic Arts waren baff: »Lord British« Richard Garriot installierte am ersten Messetag einfach eine Version von **Ultima 8**. Nach den bisherigen Origin-Verzögerungen wirkte die Termin-Vorgabe »Noch in diesem Jahr« besonders reißerisch. Dafür hat sich das eigentlich für September geplante »Shadowcaster« mindestens einen Monat nach hinten verschoben. Mehr Details zu Ultima 8 ab Seite 20.

Strike Commander-Fans können sich auf **Tactical Operations** freuen. Das Zusatzpaket ist mehr als eine Missions-Diskette. Es gibt drei zusätzliche Flugzeuge, die man auch selbst fliegen kann, sowie einen neuen Realitätsmodus, in dem sich Strike Commander eher wie eine Simulation verhalten soll. Außerdem in der Packung: Ein stark verbesserter Soundkarten-Support, mit dem auch die neue General-Midi-Generation in den Genuß der tollen Musik kommt. Da die volle Installation von Strike Commander und Tactical Operations nahe an die 50 MByte-Grenze rutscht, darf eine platzsparende CD-ROM-Version nicht fehlen. Unter dem Namen **Super Strike Commander** wird uns aber nicht nur Festplattenschonung versprochen, sondern auch verbesserte Grafik, Sprachausgabe für alle Flug- und Zwischenszenen und andere Details, die auf den Disketten keinen Platz mehr hatten. Im Dezember wird die Strike Commander-Story dann mit **Pacific Strike** fortgeführt.

Psygnosis

Wenn je ein Software-Publisher die Grenzen des guten Geschmacks ausgelotet hat, dann ist es dieses Jahr definitiv Psygnosis. Obwohl man gerade von den Image-bewußten Japanern des Sony-Konzerns aufgekauft wurde, präsentierte Psygnosis auf der ECTS voller Stolz **Theatre of Death**. Die Kriegssimulation ist angeblich ganz ungefährlich, da, so ein Firmensprecher, die Brutalität durch Komik völlig überdreht wurde. Ob man es komisch findet, wenn ein Panzer einen Soldaten überrollt und nur ein großer roter Fleck übrigbleibt oder wenn Blutlachen in einem See davon zeugen, wo ein Hai einen Soldaten gefressen hat, ist sicher reine Geschmackssache.



Sind Sie unschuldig? Bei »Innocent until caught« nur, wenn man sie nicht erwischt...

Solange man nicht erwischt wird, ist man unschuldig – das ist nicht nur Firmenmotto von Psygnosis, sondern auch Titel des ersten Adventures: **Innocent until caught**. Die Einkommenssteuer wird fällig und die bis an die Zähne bewaffneten Steuereintreiber rücken Ihnen ganz schön auf die Pelle. Das Ganze spielt in der Zukunft auf insgesamt 3 Pla-

SPIELE STATT BUSINESS

Trendwenden sind immer eine feine Sache; insbesondere wenn es zu Gunsten von Spielen geht. Waren Soundkarten-Hersteller bisher immer bemüht, den Nutz-Aspekt in den Vordergrund zu stellen, den eine Soundkarte als Windows-Spracherkennung oder Abspielgerät für gesprochene Nachrichten angeblich hat, mußten sie auf der CES resignierend erkennen: 90 Prozent aller Soundkarten-Käufer wollen eh nur Spiele spielen. Statt zweifelhafter Business-Software werden jetzt Spiele mit den Karten gebundelt; es werden keine teuren Mikrofone mehr beigelegt, sondern der Preis gesenkt. Und natürlich ist man Soundblaster-kompatibel.

Microsoft kündigte auf der ECTS Version 1.1 der »Microsoft Sound Systems« an, das jetzt auch per Software Soundblaster-Spiele unterstützen soll. Logitech rüstete den »Soundman 16« auf den preiswerteren »Soundman Games« ab. Überhaupt war das Auftauchen dieser beiden Firmen auf der ECTS (Microsoft sogar mit großem Flight-Simulator-Stand) ein deutliches Zeichen für den Markt: Computer-Spiele sind ein Riesengeschäft, daß sich jetzt auch die großen »ernsthaften« Anbieter nicht mehr entgehen lassen wollen.

neten. Aus der Abteilung »Pressemitteilungen, wie wir sie lieben«: Laut Psygnosis ist Innocent until caught das einzige Spiel mit »SmuttiText, Censo-Round, CyniPlay and Virtual Pornography«.

Nicht ganz so brutal geht es bei den **Hired Guns** zu, einem Action-Rollenspiel, bei dem vier Menschen gleichzeitig an einem PC agieren. Dazu wird der Bildschirm in vier gleichgroße Fenster geteilt. Ein gewisses Gedränge an der Tastatur wird sich trotzdem nicht vermeiden lassen.

CD-ROM-Laufwerke warten schon gespannt auf das Actionspiel **Microcosm**, welches den Spieler in das Innere des menschlichen Körpers entführt – auf Fingernagel-Größe verkleinert, versteht sich. Die auf Grafikcomputern berechneten Zwischensequenzen machen jedenfalls einen guten Eindruck; spielerisch sieht das Ganze aber recht schwach aus.

Bewahrt das Bewährte: Gebt uns mehr Lemmings! Psygnosis hat den Wunsch gehört und bringt pünktlich zu Weihnachten die **Xmas Lemmings** mit 60 neuen Levels. Das Ganze ist nicht mit der gleichnamigen Public-Domain-Version zu verwechseln; die neuen Xmas Lemmings kosten rund 60 Mark. Eine CD-ROM-Version der Lemmings-Spiele **Lemmings/More Lemmings** rundet das Ausschlachten der kleinen, grünhaarigen Männchen ab.





Lustig ist das Soldatenleben... Über »Theatre of Death« kann sicher nicht jeder lachen.

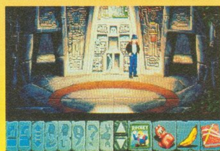


Bei »Hired Guns« sitzen vier Spieler gleichzeitig an der Tastatur.

Renegade

Auf dem Amiga hat sich Renegade schon als Enfant Terrible der Software-Szene einen Namen gemacht. Renegade arbeitet nach der Methode »Wir stecken jede Mark in den Programmierer und nicht in das Management« und verzichtet auf pompöse Büros sowie Dutzende von Verwaltungs-Angestellten.





Ein ernsthafter Gegner für LucasArts? Die Grafik von »Flight of the Amazon Queen« kommt jedenfalls an das prominente Vorbild Indiana Jones spielend heran.

Damit hat man einige der profilierteren Programmierteams Englands unter die Renegade-Fittiche gelockt. Erstes PC-Produkt war »Sensible Soccer«, jetzt sollen weitere in schneller Folge nachkommen. **Fire & Ice** ist ein Hüpf- und Springspiel mit bunter Comic-Grafik und soll in den letzten September-Tagen erscheinen. Bis Februar müssen wir hingegen auf den Baller-Knaller **The Chaos Engine** warten.

Die Newcomer des Jahres könnten die australischen Programmierer von »Interactive Binary Illusions« sein. Ihr erstes Spiel, **Flight of the Amazon Queen** ist ein Adventure, das stark an die Indiana Jones-Filme und -Spiele erinnert. Als Pilot, der 1940 ein Hollywood-Starlet an einen Drehort in Südamerika fliegen soll und eine Bruchlandung im Amazonas-Dschungel machen muß, stellt sich Ihnen schon bald die Frage: Wird hier nur ein Film gedreht oder geht es eigentlich um etwas ganz anderes? Die Amazon Queen soll im Sommer 1994 abheben.

Schon im Frühjahr können wir mit drei weiteren Renegade-Spielen rechnen: Von den Bitmap Brothers kommt ein Action-Spiel namens **Z**, das noch streng geheim gehalten wird. Das Motorrad-Rennen **KTM Motocross** ist bei Graftgold in Arbeit. Und die Sensible-Programmierer erweitern mit **Sensible World of Soccer** rechtzeitig zur WM ihr Fußballspiel mit neuen Details und einem Manager-Modus. Besondere Freude für Statistik-Freaks: Über 2000 internationale Teams sollen mit den aktuellen Spielerkadern simuliert werden.

Sierra Online

Bisher glänzte Sierra immer mit mehr oder weniger familienfreundlichen Spielen – selbst die Larry-Programme waren weitgehend harmlos. Die neuen Adventures sind hin-



gegen sehr Erwachsenen-orientiert. Bei dem Voodoo-Thriller **Gabriel Kinght** wird mit Leichen nicht gespart; die Intro-Alptraum-Sequenz ist defintiv nichts für schwache Nerven. Für **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out** gibt es auch die klare Devise »Mehr Sex«. Larry verschlägt es diesmal in einen Urlaubs-Club, in dem er um die Gunst von zehn jungen Damen buhlt.

Die **Incredible Toons** von Dynamix entpuppen sich als auf komisch getrimmte »Incredible Machine«-Variante. Die Cartoon-Grafik sieht zwar niedlich aus, doch die Puzzles überschneiden sich mit dem Vorgänger.



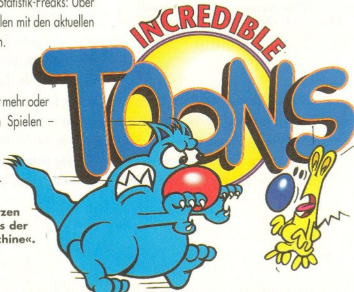
»Gabriel Knight« wird das erste Horror-Adventure von Sierra, bei dem nicht zimperlich mit dem Spieler umgegangen wird.

Supervision

Zwei neue, sehr unterschiedliche CD-ROM Produkte hat Supervision im Angebot. **The Interactive Lover's Guide** ist eine Sammlung von Videoclips rund um das allseits beliebte und stets aktuelle Thema Sex. Ein Hauptabschnitt ist beispielsweise mit dem spannenden Titel »Jenseits des Schlafzimmers« überschrieben. Das in einer Fantasywelt angesiedelte **Fist** des englischen Rollenspielpapstes Steve Jackson wird im November ausgeliefert, macht jedoch einen recht konventionellen Eindruck.

Three-Sixty

Mit **Harpoon II** bietet die kalifornische Kriegsspieleschmiede einen Nachfolger zu ihrer Seekriegssimulation an. Aufpolierte Grafiken, Anima-



Bei den »Incredible Toons« ersetzen Cartoon-Figuren viele Teile aus der »Incredible Machine«.

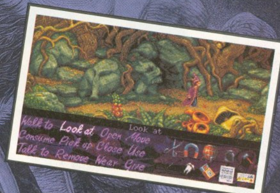
Glauben Sie an Zauberer, Riesen, Drachen, Trolle, Zwerge, Hexen, Orks, Vampire, Elfen, Gnome oder Werfrösche ???

Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsteren Sordid befreien.

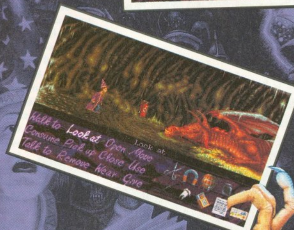
Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." ***Okkult 9/93***
"Bezaubernd:" ***666-Journal 8/93***
"Höllisch gut !" ***Satanische Verse 9/93***
"Ich war sofort Feuer und Flamme." ***Beelzebub***
"... zehnmal besser als ..." ***Der Programmierer***
"@#*+$§&..." ***Die Konkurrenz***
Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels



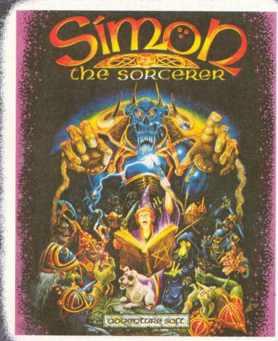










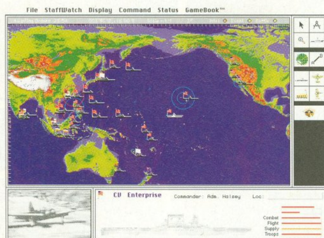


adventure soft

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Komplett in Deutsch für IBM PC, AMIGA (1MB), AMIGA 1200



Treffer, versenkt? Bei »Victory at Sea« geht es höchst strategisch zu.

tionen und eine einfacher zu bedienende Benutzeroberfläche sowie zwanzig auf den Ozeanen der Welt angesiedelte Szenarien gehören zu den neuen Features.

Ebenfalls auf Hoher See können sich Badewannenkapitäne und Möchtegern-Admirale bei **Victory at Sea** tummeln. Der Pazifik ist Schauplatz des Spiels rund um den Seekrieg mit Japan. Beginnend mit dem Tag nach dem Angriff auf Pearl Harbour schlüpfen Sie in die Rolle des amerikanischen oder japanischen Oberbefehlshabers und können versuchen, die Militärgeschichte umzuschreiben.

Team 17

Auch bei Team 17 handelt es sich um eines der Programmier-Teams, die das grenzenlose Vertrauen in den Amiga verloren haben und sich jetzt an PC-Versionen ihrer Spiele machen. Frisch auf der Messe gab es das Prügelspiel **Body Blows** (siehe auch Test auf Seite 94), für den Oktober wurde die Ballerei **Alien Breed** angekündigt, bei der zwei Spieler gleichzeitig durch unheimliche Levels stapfen, um ein paar tödliche Aliens zu erlegen. Aus den USA hat sich Team 17 die Lizenz für die Flipper-Simulation **Silverball** besorgt. Gleich fünf verschiedene Flipper-Tische werden im Paket enthalten sein.



Zwei Spieler gegen die Monsterbrut: Bei »Alien Breed« wird nicht lange gefackelt.

Virgin

Computer und Film sind wieder einen Schritt näher gerückt. Während andere Firmen für ihre CD-ROM-Spiele in der Mittagspause die eigenen Mitarbeiter digitalisieren, hat Virgin für die CD-ROM-Version von **Conspiracy** den »echten« Donald Sutherland (»Die Nadel«, »Backdraft«, »J.F.K.«) engagiert, der als pensionierter russischer Geheimdienst-Offizier wichtige Spieletips gibt. Außerdem gibt es dramatische Videoclips zu sehen, die von Nachrichtensendern während des russischen Coup-Versuchs vor zwei Jahren gedreht wurden. Spielerisch stützt sich Conspiracy auf das vor einem Jahr erschienene »K.G.B.«.

Auch sonst macht sich Virgin an Hollywood heran. Neben mehreren Programmen zur »Simpsons«-Fernsehserie und einer arg verspäteten **Alien 3**-Adaption hat man Sylvester Stallone und Wesley Snipes am Drehort des Science-fiction-Films **Demolition Man** in mehreren Posen digitalisiert, die in das gleichnamige Spiel eingebaut werden. Kinostart in Europa ist Weihnachten, das Spiel kann sich noch bis ins nächste Jahr verzögern.



Flugsimulation in Super VGA: Bei »Overlord« werden die letzten Tage des zweiten Weltkriegs simuliert.

Wer per Simulation die letzten Tage des Zweiten Weltkriegs miterleben will, kann zur Flugsimulation **Overlord** greifen, die vom »Reach for the Skies«-Team programmiert wird. Der Fall des Dritten Reichs wird mit Strategie-Teil und in Super-VGA-Grafik dargestellt.

Zur Messe konnte Virgin auch noch einen besonderen Deal präsentieren: Horror-Autor Clive Barker hat sich für mehrere Jahre exklusiv an Virgin gebunden und wird selber Spiele designen, sowie für diese Grafiken zeichnen und Texte schreiben. Die ersten Produkte sind nur für CD-ROM geplant und werden teilweise auf Clives Büchern basieren, teilweise aber völlig neue Stories haben.

Nicht ganz unblutig soll es auch bei der PC-Version des Spielhallen-Prüglers **Mortal Komba**t zugehen, die Virgin im November veröffentlichen wird.

(bs/tw)



Spaß mit den Simpsons: »Krustys Fun House« läutet eine weitere Serie von Spielen mit der Zeichentrick-Familie ein.

MESSE-SPLITTER

Engländer sind bekannt dafür, daß sie immer brav in einer Schlange stehen; so auch jeden Morgen am Eingang der Messe, wo Ordnungskräfte die versammelten Größen der Software-Branche brav in VIP-, Aussteller- und schnöde Besucher-Schlangen sortierten, die nach und nach in die Hallen geleitet wurden. Obwohl jede Eintrittskarte groß mit den Worten »Nur für Händler! Niemand unter 18 Jahren!« bedruckt war, liefen auf der Messe zahlreiche Kids umher, die sich auf die eine oder andere Art ins Gelände gemogelt hatten.

Vielleicht haben gerade deswegen viele Hersteller die ECTS zu einem weiteren Rummelplatz verkommen lassen: Statt einfach Produkte zu präsentieren, wird Show gemacht. Ocean baut das UN-Hauptquartier nach, Interplay lädt in eine Drachenhöhle ein und in den sowieso viel zu engen Gängen kommen einem laufend arbeitslose Schauspieler in Zool-, Lemmings- und Wikinger-Kostümen entgegen. Die angesprochene Zielgruppe (Händler, Journalisten, Programmierer) wird von solchem Schnickschnack aber nicht besonders animiert; so mancher Entwickler mußte zusehen, wie Softwarefirmen für die Messe mehr Geld verjubelte, als für sein armseliges Honorar.

Daß ein Hersteller von PC-Lautsprechern seine Boxen abundzu mal vorführen muß, ist klar. Warum muß aber so mancher Händler die gesamte Messehalle mit abgehackten Techno-Rhythmen aus dem Amiga beschallen?

Miteinander reden und Geschäfte machen konnte man jedenfalls nur vor der Tür oder in der ewig überfüllten Messe-Bar. Die CES in USA hat da ein wesentlich professionelleres Kaliber.

So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

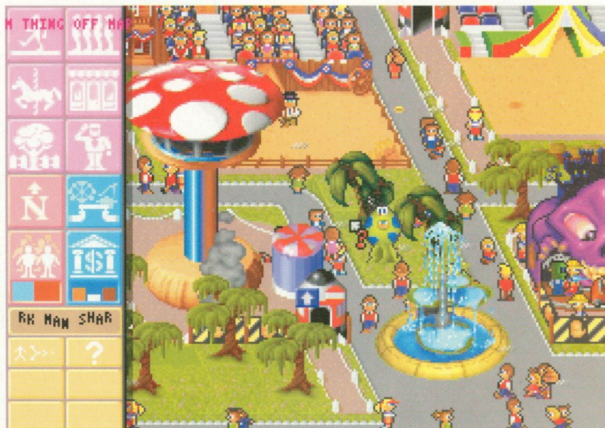


Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

MEDIA VISION

VERGNÜGUNGSSUCHT

EuroDisney steht leer, Phantasialand wird langweilig, Oktoberfest ist nur im September: Bauen Sie doch den ultimativen »Themepark«.

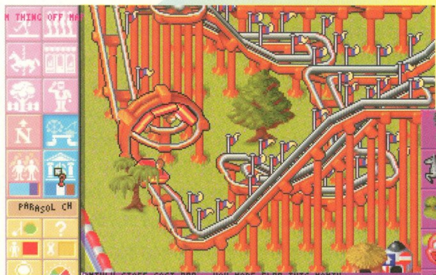


Willkommen in Bullfrogs »Themepark«! Hier sehen Sie zwei verschiedene Theater (oberer Bildschirmrand), eine Fliegenpilz-Aussichtsplattform und eine defekte Geisterbahn (rechts), um die Mechaniker schon einen Bauzaun gezogen haben.

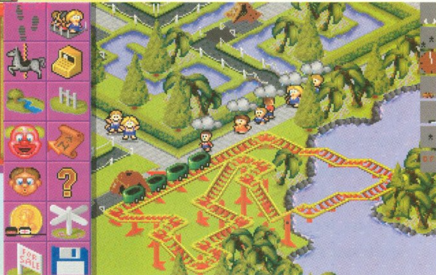
Bullfrog hat ein Problem: Wenn man die Spieler schon in die Rolle eines Gotts (»Populous«) und eines Verbrecher-Boß (»Syndicate«) versetzt hat, wie kann man das noch steigern? Das auch kleinere Brötchen ein ganz gutes Spiel abgeben können, wollen die pfiffigen Engländer mit ihrer neuen Kreation »Themepark« beweisen.

Themepark ist eine Art »SimCity« mit mehr Spaß. Sie übernehmen die Rolle eines neuen Walt Disney, der sich mit großen Vergnügungsparks überall auf der Welt hervor tun möchte. Das Grundkaptital haben Sie aus einer Erbschaft. Die reiche Erbtante wollte, daß ihr Geld den Menschen Freude bereiten soll, also bauen Sie damit einen tollen Freizeitpark. Nach ein paar Jahren Bau- und Betriebszeit wird abgerechnet. War Ihr Park erfolgreicher als andere, computergesteuerte Freizeit-Zentren, dann dürfen Sie ein zweites Ausflugsparadies eröffnen. Wenn Sie in allen Ländern, auf allen Kontinenten, einen solchen Park besitzen, haben Sie die Welt erobert – auf friedliche Weise, versteht sich.

Zu Beginn einer Runde haben Sie eine große freie Fläche, einen Eingang und etwas Geld. Das benutzen Sie, um Wege anzulegen und einige kleinere Karusells aufzubauen. Schon nach ein paar Minuten kommen die ersten neugierigen Besucher, die etwas Geld in die Kasse bringen. Doch schon bald wird der Park langweilig: Sie müssen immer weiter bauen, immer neue Attraktionen entwickeln und das Publikum bei Laune halten. So konstruieren Sie sich aus Schienenteilen eine eigene Achterbahn (komplett mit Looping), bauen Kioske für Süßigkeiten, Getränke und Hamburger, Souvenir-Geschäfte und (nicht zu vergessen) Toiletten. Immer mehr Gäste bevölkern den Park und die ersten Schlangen an den besonders beliebten Attraktionen werden länger und länger. Zeit ein paar Leute in witzigen Kostümen anzu-



Im Spiel können Sie Ihre eigenen Achterbahnen konstruieren; wer Rekorde aufstellt (schnellste Bahn, die meisten Loopings, etc.) gewinnt mehr Besucher.



Eine der ersten Design-Studien von Themepark. An der Perspektive und der Grafik haben die Programmierer inzwischen einiges geändert.

stellen, welche die Wartenden in der Schlange mit Witzen und Tänzen unterhalten. Doch mehrstündiger Dauerbetrieb tut auch der besten Geisterbahn nicht gut. Rauchschwaden zeigen deutlich an: Hier geht nichts mehr. Also flugs zum Arbeitsamt, ein paar gute Mechaniker besorgen, die sich um die defekten Karusells kümmern. In der Zwischenzeit beschweren sich die Besucher über das unsaubere Aussehen: Bonbon-Papiere und Cola-Becher verschandeln die frisch geteerten Wege. Ein schnell angeheuerter Reinigungstrupp putzt die Straßen. Inzwischen zeigen sich erste Konstruktions-Probleme: Sie haben vergessen, vom Ausgang der Achterbahn einen Weg zurück auf den Hauptweg zu legen, so daß mehrere hundert Besucher in einer Sackgasse festhängen (und eine entsprechend schlechte Meinung über Ihr Organisationstalent haben). Und dann kommt noch die Meldung rein, daß der Nachbarpark eine schnellere Achterbahn und gruseligere Geister zu bieten hat – Ihr Stammpublikum bleibt aus.

Die interessante Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel fällt insbesondere durch die wirklich putzige Grafik auf. Bis zu tausend Besucher laufen fließend animiert durch Ihren Park. Alle Karusells und Attraktionen bewegen sich und Liebe zum Detail zeigt sich dann, wenn Mechaniker beginnen, Attraktionen abzusperren, weil sie repariert werden müssen (komplett mit Bauzaun) oder wenn als Nashörner verkleidete Entertainer vor einer langen Schlange Purzelbäume schlagen. Wie es sich für ein solches Spiel gehört, gibt es auch zahlreiche Katastrophen, die Ihren Park heimsuchen können und für einen schlechten Ruf sorgen. Wer seine Hochgeschwindigkeits-Achterbahn nicht regelmäßig warten läßt, sieht schon mal einen Wagen ausbrechen und durch die Luft fliegen. Jeder der Besucher hat übrigens ein Eigenleben. Per spezieller »Marktforschungs«-Funktion können Sie die Gäste nach ihrer Meinung befragen. Außerdem wird für jede Person verwaltet, an welchen Ständen und Attraktionen sie zuletzt war. So erhöhen sich beispielsweise Ihre Reinigungskosten ungemein, wenn Sie unbedingt vor einer Achterbahn gleich zwei Frittenbuden unterbringen mußten...

Auch sonst können Sie sich mit einer Vielzahl von Details eindecken. Effektivitätsreports zeigen Ihnen für jeden einzelnen Mitarbeiter, wie erfolgreich er in seinem Job ist. Finden die Zuschauer einen Entertainer nicht komisch genug – die »Fire«-Taste setzt den guten Mann vor die Parktür. Insgesamt 50 verschiedene Level mit jeweils unterschiedlichen Problemen warten auf sie. Da kann ein Park schon mal erdbebengefährdet sein (hoch bauen verboten), ein anderer muß vielleicht in einem Schlechtwettergebiet bestehen oder unter besonderen baupolizeilichen Auflagen funktionieren. Als größte Herausforderung wartet der erfolgreiche Park am Nordpol auf Sie: Damit Sie hier genügend Kunden haben, müssen Sie wirklich ein paar außergewöhnliche Attraktionen anbieten.

Am Geisterhaus hat sich schon eine längere Schlange gebildet. Vor dem Erfrischungsstand unterhält ein überlebensgroßer Teddy die Besucher.

Themepark soll im März 1994 erscheinen und wird voraussichtlich mindestens einen 386-PC mit 4 MByte RAM und VGA-Karte erfordern. **(bs)**

Preview: von Ultima 8: Pagan

VERY BRITISH,

Der Rollenspiel-Dauerbrenner Ultima ist nicht totzukriegen. Nicht nur gestandene Avatars werden sich über das achte und neueste Werk aus der Weltenschmiede Origin freuen.

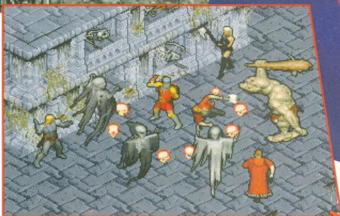


Diesen extragroßen Dämon sollten Sie lieber nicht in Ihrer kleinen Garage beschwören

Eigentlich sollte es nicht ungewöhnlich sein, einen Briten auf der Londoner ECTS zu treffen. Außergewöhnlich wird dieses Ereignis erst, wenn diese Person zwar Lord British heißt, aber eigentlich ein waschechter Amerikaner namens Richard Garriott ist. Garriott leitet nicht nur das Softwarehaus Origin, sondern ist als Spieledesigner unter seinem europäisch klingenden Pseudonym zu ansehnlicher Berühmtheit gelangt. Die Ultima-Reihe des Pseudo-Engländers gehört zum Pflichtprogramm jedes Computer-Rollenspielers. Ganz unvermittelt war Garriott am Electronic Arts-Stand erschienen, hatte einen Rechner in Beschlag genommen und zur Verblüffung der Anwesenden Ultima VIII-Disketten ausgepackt. Der Coup gelang, denn angesichts des völlig überarbeiteten Spiel-Designs wollten sich die geöffneten Münder der Umstehenden gar nicht mehr schließen.

Vor mehr als zehn Jahren konnte man zum ersten Mal Sosaria – das spätere Königreich Britannia – durchstreifen und mußte zunächst dem bösen Zauberer Mondain den Garaus machen. In späteren Abenteuern wurden die ehemalige Geliebte von Mondain – Minax – sowie deren gemeinsames Kind Exodus besiegt. Bei den folgenden drei Episoden drehte sich alles um eine Reihe von schlimmen Geschehnissen, die der Spieler in der Rolle des Avatars durch den Diebstahl des »Codex der Ultimativen Weisheit« verursacht hatte.

Ultima VII war zweigeteilt; im ersten Abschnitt wurde man zunächst mit einem sehr bizarren Mord konfrontiert und mußte in quasi detektivischer Kleinarbeit eine Verbrechensserie aufklären. Zahlreichen vormaligen Ultima-Fans hing inzwischen das Königreich Britannia zum Halse heraus; zu oft schon hatte man die, nur durch den grafiktechnischen Fortschritt aufpolierten, immergleichen Städte durchstreift.



Die liebevoll animierten Kämpfe werden mit einfachen Mausklicks ausgefochten

Die Erlösung kam, als Garriott mit »Ultima VII, Teil II – The Serpent Isle« erstmals eine völlig neue Szenerie erschuf. Berauscht von seinem dort gezeigten Wagemut entschloß sich Richard Garriott wohl, bei Ultima VIII endlich aus all den Fehlern der letzten Teile zu lernen und den Spielerwünschen entgegenzukommen. Am auffälligsten ist, daß die traditionelle »Draufsicht« einer wirklich isometrischen Perspektive gewichen ist. Die großformatig dargestellten Landschaften, Charaktere und Monster schaffen eine ausge-



Bei Ultima VIII ist alles auf Übersichtlichkeit und einfache Bedienung ausgelegt



INDEED

sprochen intensive Atmosphäre. Hatte die eigentliche Ultima-Reihe in der letzten Zeit im Schatten der 3D-Underworld-Verwandschaft gestanden, so scheint jetzt endlich der Durchbruch gelungen zu sein. Die Story wurde erheblich gestrafft, um das verzweifelte Herumlaufen auf der Suche nach einer Aufgabe zu vermeiden, was die Vorgänger recht unbeliebt gemacht hatte. Die Bedienung wurde nochmals vereinfacht – unter anderem dadurch, daß Sie nur den Avatar als einzige Figur zu steuern brauchen. Mit einer kompletten Party bestehend aus mehreren Figuren muß man sich also nicht mehr abgeben. Dieser Umstand erleichtert das Kämpfen erheblich.

Alleine für den Avatar wurden 1500 Animations-Phasen erstellt, um all seine unterschiedlichen Aktionen abzudecken. Die einzelnen Schauplätze werden nicht mehr arg so viele Bildschirme umfassen wie bei Serpent Isle – was nicht nur die Übersichtlichkeit erhöht, sondern auch zu einer schnelleren und ruckelfreien Darstellung beiträgt.

Auf das ärgerliche und oft verfluchte Voodoo-System hat Origin endlich verzichtet – Ultima VIII soll klaglos mit den wichtigsten Speichermanagern zusammenarbeiten.

In der eindrucksvollen Introsequenz wird gezeigt, wie der Held vom Oberfiesling Guardian auf der fremden Welt Pagan ausgesetzt wird. Deren Bewohner hängen einem Kult an, bei dem die vier Elemente Feuer, Erde, Luft und Wasser verehrt und gegebenenfalls auch von Magiekundigen beschworen werden. Beispielsweise ist es ein absolutes Tabu, einen Toten nicht in der Erde zu bestatten, sondern ins Meer zu werfen. Ein solches Vorgehen wäre für die Bewohner Pagans schlimmer als der Tod selbst, da die Seele dann für immer dem Wassergott gehört.

Vom Guardian wird der Avatar auf der Welt »Pagan« ausgesetzt – warum er den Helden nicht einfach zerquetscht, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen

Damit der Avatar im später folgenden neunten Ultima-Teil dem glutäugigen Guardian »Saures« geben kann, sollte er zunächst mittels mächtiger Magie die Pagan im Würgegriff haltenden Titanen bezwingen. Um dieses Vorhaben durchzuführen, muß er in einen Vulkan hinabsteigen, in einer Unterwasserstadt mit Monstern ringen und über den Wolken nach einer Himmelsfestung suchen.

Im bereits projektierten Ultima IX wird der Avatar dann endlich sein Leben aushauchen – womit der Weg frei wäre für ein gänzlich neues Heldenepos.

Falls es zu keiner der berüchtigten Origin-Verspätungen kommt, wird Ultima VIII:Pagan zusammen mit einem »Speech Accessory Pack« im Dezember ausgeliefert. Eine Zusatzdiskette à la Silver Seed ist ebenfalls geplant.

(tw)



In den isometrischen Städten sorgen die Gaswerke stets für eine schummrige Beleuchtung

DIE MAUS, DIE RÜTTELT

Kommt die 3D-Revolution jetzt auch auf's Mauspad? Logitechs »Cyberman« geht einen neuen Schritt in Richtung Virtual Reality.

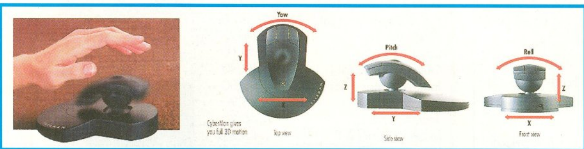
Es sieht aus wie eine Maus, die man auf einen Joystick gespießt hat. Es hört auf den Namen »Cyberman«. Und es könnte die Spiele-Industrie nachhaltig verändern.

Logitech, einer der größten Hersteller von Computermäusen, durchbricht die starren Traditionen. Seit den frühen 80er Jahren hat sich im Bereich der Spiele-Eingabemedien nichts mehr getan. Mäuse, Joysticks, Tastatur – lediglich die speziellen Joysticks für Flugsimulationen bieten mehr Knöpfe, aber keine Revolution. Die Spielesoftware ist inzwischen davongaloppiert. Immer mehr Programme mit 3D-Grafik versuchen, den Virtual Reality-Effekt zu erzeugen. Der Spieler soll sich wie in einer fremden Welt fühlen. Doch die traditionellen Mäuse und Joysticks legen ihm in der virtuellen Welt dicke Fesseln an. Will er sich umschauen und gleichzeitig gehen, müssen Maus und Tastatur kompliziert bedient werden.

Cyberman ist anders. Die utopische Kreuzung aus Joystick und Maus hat insgesamt sechs Freiheitsgrade. Während man eine Maus nur nach links/rechts und vorne/hinten bewegen kann (zwei Freiheitsgrade), kennt Cyberman auch Bewegungen nach oben/unten, sowie Drehungen in alle diese Richtungen. In einem Spiel wie Underworld schiebt man das mausähnliche Teil nach vorne, um nach vorne zu gehen. Will man dann hochgucken, neigt man diese Maus nach hinten. Um rückwärts zu laufen und gleichzeitig nach links zu gucken, zieht man die Maus nach hinten und dreht sie nach links. Will man springen, zieht man die Maus nach oben; um sich zu ducken, drückt man sie nach unten. Drei Knöpfe auf der Maus übernehmen dabei die gleiche Rolle wie Feuerknöpfe in anderen Spielen. Aber Cyberman kann noch mehr: Wenn die eigene Spielfigur von einem Monster getroffen wird, vibriert die Maus und gibt dem Spieler so eine Rückmeldung per Tastsinn. »Tactile Feedback« heißt der entsprechende Fachbegriff. Das ganze ist ungefährlich und hat einen gewissen Scherzartikel-Effekt; während einer spannenden Spiele-Sitzung wirkt es jedoch unheimlich real.



Shadowcaster wird als eines der ersten Spiele Cyberman unterstützen.



Mit insgesamt sechs Freiheitsgraden sticht Cyberman traditionelle Eingabemedien aus. Neben Bewegungen nach links, rechts, vorne, hinten, oben und unten werden auch Drehungen erkannt.

Leider können Sie nicht alle älteren Spiele sofort mit Cyberman derart komfortabel steuern; alle wichtigen Spielehersteller haben aber schon Prototypen sowie komplette Entwickler-Software für Cyberman erhalten. So wird Origins »Shadowcaster« die neue Hardware unterstützen; voller Support wurde auch von Firmen wie Sierra, Electronic Arts und Activision angekündigt. In der Packung des Cybermans wird voraussichtlich eine neue Version von »Lands of Lore« liegen, bei dem der 3D-Effekt aber nicht ganz so gut rüberkommt. Viele weitere Spiele sind in Planung; bei Logitech denkt man über Patch-Programme nach, welche eine Cyberman-Steuerung auch in alte Spiele integrieren soll.

Cyberman wird anstelle einer Maus an einen seriellen Port des PCs angeschlossen. Ein spezieller Treiber macht Cyberman zu einer normalen Microsoft-Maus kompatibel, so daß auch alte Spiele und Windows problemlos gesteuert werden können. Wollen Sie in Spielen den Rüttel-Effekt erleben, muß Cyberman mit zwei Batterien gefüttert werden, sonst geht es auch ohne. Als Listenpreis wurde für Deutschland 199 Mark angekündigt; voraussichtlich wird der Ladenpreis aber eher um die 150 Mark liegen. Erscheinen soll das gute Stück Anfang November. **(bs)**



Cyberman ist die erste 3D-Maus der Welt für den Heimanwender

Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstr. 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273

Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

CYBERRACE
DT. ANL. VGA 3,5" *
85,90

DAY OF TENTACLE
MANIAC MANSION 2
KOMPL. DT. VGA
89,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALIEN BREED VGA 3,5" *	59,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CRONDOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5"	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DEUTSCH VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	69,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5"	65,90

LANDS OF LORE
KOMPL. DT. VGA *
59,90

LOTHAR MATTHAEUS
KOMPL. DT. VGA 3,5" *
75,90

DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90

NHL ICEHOCKEY
DT. ANL. VGA 3,5"
85,90

ECO QUEST 2 - Lost Secret of Rainforest VGA	65,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALCON 3.0 /DATA MIG 29 VGA 3,5"	75,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	85,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VERS. VGA	69,90
GATEWAY 2 -HOMEWORLD- VGA 3,5"	69,90
GOAL -DINO DINIS- DT. ANL. VGA 3,5" *	65,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HIGH COMMAND VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KASPOROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KING MAKER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	69,90
LANDS OF LORE ENGL. VERSION VGA 3,5"	65,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5" *	45,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY ST. ANDREWS VGA 3,5" *	45,90

PC/IBM

PRIVATEER
DT. ANL. VGA 3,5"
89,90

LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5" *	95,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	65,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	54,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VERS. VGA	89,90

PRIVATEER SPEECH PACK
VGA 3,5"
39,90

ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

PIRATES GOLD
DT. ANL. VGA *
89,90

SHADOWCASTER
DT. ANL. VGA 3,5"
85,90

PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL WINDOWS DYN. DT. ANL. VGA 3,5"	69,90

SIEDLER
KOMPL. DT. VGA 3,5" *
85,90

POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PROTOSTAR -WAR ON FRONTIER-KPL.DT. VGA 3,5"	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
SEAL TEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 VGA 3,5"	65,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM FARM VGA 3,5"	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARLORD -MICROPROSE- VGA 3,5" *	89,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIP POKER III -SUPER VGA/DIGI SPEECH- 3,5"	65,90
STRONGHOLD VGA 3,5"	69,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SERPENT ISLE DT. ANL. VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SILVER SEED- DATA 3,5"	45,90

WARLORDS 2
VGA 3,5"
89,90

VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WALLSTREET MANAGER KPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90

PC/IBM

X-WING DT. HANDBUCH VGA	85,90
X-WING MISSION DISK DT. ANLEITUNG	45,90
YO ! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90

Preishits PC

688 ATTACK SUBMARINE VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMPILATION INCL. STORMOVIK SU 25/ INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB DT. ANL. 5,25"	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" -MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- KPL.DT.3,5"	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25"	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES 2 DT. ANL. 5,25"	34,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5"	29,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25"	34,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
D-GENERATION DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- VGA NUR 5,25"	19,90
ERIC THE UNREADY 3,5"	29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. 3,5" VGA	24,90
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE- 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HARDBALL 3 VGA 3,5"	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1 DT. ANL. 5,25"	34,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HOOK KOMPL. DT. VGA 3,5"	24,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- KPL.DT. 3,5"	49,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF	34,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS 2 -TWO TOWERS- DT. ANL. 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS -MICROPROSE 3,5" VGA	29,90
MAUPITI ISLAND KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90
MONKEY ISLANDS 1 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA 3,5"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 -GREAT COURT 2- 5,25"	29,90
PUSH OVER NUR 5,25"	24,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. NUR 5,25" VGA	19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROCKET RANGER -CINEMAWARE- 5,25"	14,90
SARGON V CHESS 3,5"	29,90
SHANGHAI 2	29,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- NUR 5,25"	29,90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3,5" VGA	29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE -THE GAMES- VGA 3,5"	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH ! 3,5"	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	34,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

CD Rom Programme

ÄGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVEL MAGIC-	59,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOF STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	99,90
GIF IT NEWS Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- ENHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	39,90
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LONDON- MULTIMEDIA-	89,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MAD DOG MCREE	75,90
MALONYS -INTERAKTIVES COMIC-	69,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MANTIS FIGHTER -MICROPROSE-	49,90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	75,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	99,90
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH-	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	39,90
THE 7TH GUEST ohne Video in CDBox	69,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
VGA MAGIC	69,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90
WOLFPACK *	85,90
WRATH OF THE DEMON	39,90

PC Soundkarten/Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	549,00
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	269,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	139,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	199,90
WAVEBLASTER -CREATIV LABS-	359,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	14,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenrei!**
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.^{00} bis 18.^{00}, FREITAG 9.^{00} BIS 17.^{00}

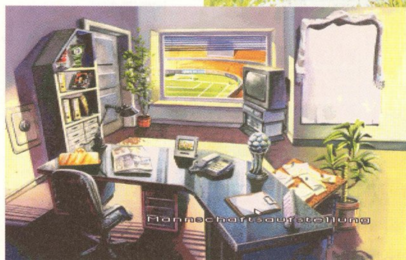
Preview von »Hattrick« und »Anstoß«

WER WIRD DEUTSCHER MEISTER?



Der phänomenale Erfolg des »Bundesliga Manager Pro« zeigt, wieviele PC-Besitzer nach einer Spielkarriere als Fußballtrainer lechzen. Zum Weihnachtsgeschäft sollen die Kickertriebe gleich mit zwei Konkurrenztiteln befriedigt werden: Ascon lädt zum »Anstoß« ein, während Kingsoft mit »Hattrick« lockt.

Jahrelang galten die Hobbys »PC« und »Fußball« als unvereinbar: Wer sich mit CMOS-Fallstricken und Windows-Applikationen beschäftige, könne ja wohl kaum Gefallen am schweißintensiven Ringen um den Ball finden. Daß sich der Nervenkitzel einer spannenden Bundesliga-Schlußphase vielen Computer-Anwendern aber ebenso erschließt wie die Ästhetik eines tödlichen Uwe-Bein-Passes, wurde spätestens vor zwei Jahren klar. Die norddeutsche Firma Software 2000 veröffentlichte »Bundesliga Manager Pro« eine Art Fußball-Strategiespiel. Man übernimmt in Personalunion die Aufgaben von Manager und Trainer eines Profivereins. Mannschaftsaufstellung, Werbebudgets und Spielertransfers werden beschlossen; die Resultate des eigenen Teams hängen direkt von solchen Faktoren ab. Was nach einem harmlos-trockenen Späßchen für eine Minderheit klingt, mutierte zum erfolgreichsten Computerspiel, das jemals in Deutschland programmiert wurde.



Das Hauptmenü von »Anstoß«: Hinter Grafikdetails verstecken sich die einzelnen Menüs



Die Torszenen-Animationen bieten besonders große Spielfiguren (»Anstoß«)

Fußball-Strategiespiele können nicht nur auf einen großen Kreis potentieller Käufer zählen, sondern sind auch mit wenig Programmieraufwand verbunden. Und so verwundert es wenig, daß in wenigen Wochen gleich zwei neue Vertreter dieses Genres erscheinen sollen; beide Made in Germany und ganz auf den Bundesliga-Spielbetrieb zugeschnitten.

ANSTOSS

Die Gütersloher Softwarefirma Ascon erregte bislang mit dem historischen Handelsspiel »Der Patrizier« Aufsehen. Noch bevor »Elizabeth II.« erscheint, die nächste Wirtschaftssimulation mit geschichtlichem Background, wendet man sich bei »Anstoß« den strategischen Finessen des gegenwärtigen Profifußballs zu.

Den Ihnen anvertrauten Verein zu Meisterschaftsehren zu führen ist nicht das einzige Ziel. Die Krönung Ihrer Laufbahn wäre die Berufung zum Bundestrainer, doch dazu muß man sich erst mal durch Leistung und einen hohen Beliebtheitsgrad empfehlen (Berti Vogts wäre bei »Anstoß« wohl nicht so leicht an seinen Job gekommen).



Verpassen Sie jedem Kicker ein individuelles Trainingsprogramm (»Anstoß«)

Das übliche Sammelsurium aus Mannschaftsaufstellung, Sponsorengelder-Budgetierung und Trainingseinteilung wird mit der merkwürdigen, aber recht ansehnlichen VGA-Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten serviert. Neben vielen Tugenden, die man vom Bundesliga Manager Pro her kennt, bietet »Anstoß« auch ein paar neue Ideen. Recht beeindruckend ist der Spielablauf: In Anlehnung an die TV-Berichterstattung bekommen Sie eine Reihe von Highlights präsentiert. Die Spielfiguren wackeln dabei mächtig groß über den Bildschirm; per Textanzeige bekommt man dazu einen Kommentar geliefert. Neben Toren und Elfmetern werden auch vergebene Großchancen, umstrittene Schiedsrichter-Entscheidungen oder der Begeisterungspegel des Publikums geschildert. Ascon liebäugelt mit dem Gedanken, für eine später erscheinende CD-ROM-Version die Kommentare per Sprache wiederzugeben.



Als »Hattrick«-Manager sollten Sie stets einen Blick auf die Popularitäts-Kurve werfen

Netter Kniff bei der Mannschaftsaufstellung: Nach Bestimmung der elf Mann, die beim nächsten Match eingesetzt werden, wählen Sie zusätzlich einige Spezialisten: Libero, Spielmacher, Freistoß- sowie Elfmeterschütze werden benannt. Da lohnt es sich, im Training entsprechende Spezialisten heranzuzüchten und diese dann auf den jeweiligen Positionen einzusetzen. Beim Libero spielt aber auch das Alter eine Rolle; Greenhorns patzen leichter als erfahrene Abwehr-Haudegen (...oder doch lieber eine Viererabwehrkette?). Weitere Features, die uns die in Superlativen schwelgende Pressemitteilung verspricht: Presseberichte und Interviews, Torjägerliste und Fairplay-Wertung, Spielergehälter und internationale Transfers. Der PC-Anstoß soll Ende Oktober erfolgen, sofern die Programmierarbeiten nicht in die Verlängerung gehen.

HATTRICK

Um die Barschaft des dem Fußball verfallenen PC-Spielers buhlt ein zweites Programm, das im November von Ikarion/Kingsoft veröffentlicht wird. »Hattrick« hat sich haargenau dem selben Thema verschrieben wie der Rivale »Anstoß«. Sie übernehmen eine Kickertruppe und sollen durch kluges Taktieren bei Spielerwahl, Finanzen und Vereinspolitik die Mannschaft in die Bundesliga führen.

Augenfälligstes Merkmal von Hattrick: Super-VGA-Grafik mit 256 Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten. Ikarion will den durch die hohe Auflösung gewonnenen Platz für eine besonders leicht bedienbare Menüstruktur nutzen. Inhaltlich soll eine »echte« Manager-Simulation geboten werden. Sie sind also nicht direkt für die Traineraufgaben verantwortlich, sondern stellen einen Fachmann dafür ein – und feuern ihn gegebenenfalls wieder. Trotzdem bestehen genug Einflußmöglichkeiten auf die Mannschaft. Schließlich ist es der Manager, der neue Spieler einkauft und sich um Vertragsverhandlungen kümmert. Der Poker ums Geld für TV-Übertragungsrechte oder die Höhe der Zuwendungen für Stadionausbau, Fanprojekte und Jugendarbeit fallen ebenfalls in Ihren Bereich.

Die Hattrick-Programmierer versprechen die Simulation von drei Divisionen (Bundesliga, 2. Liga, Amateur-Oberliga) und Europacup-Spannung. 65 nationale und 200 internationale Teams sollen ins Programm gepackt werden; die Computermannschaften will man »lernfähig und flexibel« agieren lassen. Wie bei »Anstoß« werden bis zu vier Spieler antreten können.

Preislich wird wahrscheinlich eine schmale Kluft zwischen den beiden Rivalen liegen: »Anstoß« soll Ende Oktober für 100 Mark erscheinen; Hattrick folgt Anfang November zum ca.-Preis von 120 Mark. Die Hattrick-Macher versprechen dafür einen Editor, mit dem man Vereins- und Spielernamen sowie das Punktesystem ändern darf.

Ob es einem der beiden Programme gelingt, den Bundesliga Manager Pro vom Thron zu stoßen, bleibt abzuwarten. Wenn beide Firmen ihre Termine einhalten, dann steigt in der nächsten PC Player das Testfinale. **(hl)**



Trainer feuern und Stadion aufmöbeln: Der »Hattrick«-Manager hat alle Hände voll zu tun

Mehr Missionen, mehr Voxel

NovaLogic hat erste Details zur »Mission Disk 2« für »Comanche« rausgerückt. Programmierer Kyle Freeman hat weiter optimiert und die 3D-Grafik noch schneller gemacht. Außerdem soll es Wettereffekte (Regen, Schnee), Spiegelungen im Wasser und höhere Berge geben. Noch ein Zusatz ist das erweiterte, angeblich realistischere Flugmodell. Die neue Mission-Disk mit all diesen Features wird voraussichtlich im November erscheinen. **(hl)**



Comanche soll durch die zweite Zusatzdiskette verbessert werden

KURZ UND BÜNDIG

■ Das in Ausgabe 9/93 vorgestellte Dino-Malprogramm »Jurrasic Art« gibt es jetzt auch im Paket mit einem großen Plüsch-Dinosaurier bei Softline, Oberkirch, für ca. 240 Mark.
■ Die in Ausgabe 9/93 getestete Billard-Simulation »Pool Shark« wurde von Virgin für den europäischen Markt wieder in »Archer McLean's Pool« umbenannt; der Shark bleibt aber der amerikanischen Version erhalten.
■ Viele Leser suchen bei ihren Händlern vergeblich Grafik-Karten mit dem ET4000-W32-Chip. Die in Ausgabe 8/93 getestete »MegaEva W32« sollte es bei jedem gutsortierten Hardware-Fachhändlern geben; andere Modelle mit dem selben Chip sind die »Hercules Dynamite« sowie die »Cardex W32«.

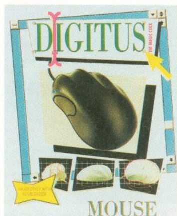
Lothar ließ bitten

Um die Wartezeit auf die PC-Version der Fußballsimulation »Lothar Matthäus« elegant zu verkürzen, lud Bomico zu einer Pressekonferenz in München ein. Star der Veranstaltung war der Nationalspieler höchstpersönlich, der mit zehnminütiger Verspätung frisch vom Trainingsgelände herüberkam (»Trainer Ribbeck hat uns ein paar Extrarunden drehen lassen«). Gut gelaunt beantwortete Lothar die Fragen der Presse, die sich sowohl aus dem Computer- als auch dem Sportlager rekrutierte. Nein, er habe nichts dagegen, wenn bereits Kinder am PC spielten – nur übertreiben solle man es halt nicht. Ja, er habe auch zu Hause einen Rechner stehen, benutze ihn aber aus Zeitgründen selten. Immerhin kann Lothar sicher sein, daß »sein« Fußballspiel auch mal vom Ex-Bayern-Mitspieler Stefan Effenberg getestet wird – der gilt nämlich als der größte Computerfreak in der Nationalmannschaft.



Medien-Andrang im Presseraum des Münchner Olympiastadions: Lothar Matthäus (gelbes Sakko) wagt ein Computerspielchen gegen Adi Boiko von Bomico, der in der Höhle des Löwen mutig das Team von Eintracht Frankfurt wählte.

Bei einem Demonstrationsmatch bewies Meister Matthäus Joystick-Fertigkeit und wurde ernsthaft grimmig, als ihm ein durchs Bild tappender Journalist die Sicht versperrte: »Mensch, wegen Dir hab' ich den Ball verloren!«. Aber ach, all die fröhlichen Spielereien fanden auf einem Amiga 1200 statt, da die PC-Version immer noch nicht vollendet ist. Die PC Player-Redakteure mußten gesenkten Hauptes ohne Testmuster den Schauplatz des Geschehens verlassen. Alle Hoffnungen konzentrieren sich jetzt darauf, in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren zu können.- **(hl)**



Digitus entlastet den Zeigefinger

VOR 5 JAHREN

NOVEMBER 1988

■ Die englische Atari-Zentrale kündigt einen Nachfolger für den Heimcomputer ST an. Das technisch bessere Modell soll nicht »Super-ST«, sondern »ST Plus« heißen (aus diesem Projekt wurde dann das Flop-Modell »STE«). Außerdem verspricht man eine geheimnisvolle Videospiel-Konsole; quasi ein ST ohne Tastatur zum Preis von »unter 100 Pfund«. Die Veröffentlichung wurde für das Frühjahr '89 versprochen, doch bis heute ist die ST-Konsole nicht erschienen –Atari, wir warten!

■ Microsoft veröffentlicht neue Versionen zweier höchst populärer Programme. Die Textverarbeitung Microsoft Word 5.0 und die Version 4.01 des Betriebssystems MS-DOS werden in den USA ausgeliefert.

Daumen drauf

Eine neue Idee im Maus-Design verfolgt die deutsche Firma Assmann. Deren Modell »Digitus« hat den linken Mausknopf nicht, wie üblich, unter dem Zeigefinger, sondern unter dem Daumen. Davon verspreche sich die Designer ein unverkrampfteres Arbeiten. Digitus ist ab sofort im Fachhandel erhältlich. **(bs)**



DIE VERSPIELTE MESSE

Eine vielversprechende Messe für PC-Spieler findet Anfang November in Köln statt. Hinter dem Namen »Computer '93« verbergen sich gleich zwei Sub-Shows: »World of Commodore mit Amiga '93« (Urg!) und »World of Games« (Hoppla!). Bei letzterem Segment soll eine ansehnliche Zahl an Herstellern aus dem Computer- und Videospiele-Bereich ihre neuen Produkte vorstellen.
Die Messe findet vom 5. - 7.11.93 in der Halle 11 des Kölner Messegeländes statt und ist von 9 bis 18 Uhr geöffnet. Die Eintrittspreise werden zwischen 15 (Erwachsene) und 20 Mark (Schüler/Studenten) liegen. Nähere Infos gibt's bei Veranstalter ICP, Postfach 1143, 85587 Vaterstetten. **(hl)**

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	PIRATES GOLD	(-) Microprose
2	PINBALL DREAMS	(1) 21st Century
3	DARK SIDE OF XEEN	(-) New World Computing
4	SYNDICATE	(2) Bullfrog
5	X-WING: IMPERIAL PURSUIT	(3) LucasArts
6	PRINCE OF PERSIA 2	(19) Broderbund
7	BODY BLOWS	(-) Team 17
8	SILVER SEED (DATA DISK)	(-) Origin
9	STRIKE COMMANDER	(6) Origin
10	PATRIOT	(-) Three-Sixty

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: August 1993.

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	THE 7TH GUEST	(1) Virgin
2	DUNE	(3) Virgin
3	BLUE FORCE	(8) Tsunami
4	ULTIMA UNDERWORLD I & II	(-) Origin
5	DAY OF THE TENTACLE	(7) LucasArts
6	DER PATRIZIER	(6) Ascon
7	LORD OF THE RINGS	(-) Interplay
8	BATTLE CHESS	(-) Interplay
9	KING'S QUEST VI	(2) Sierra
10	NAPOLEONICS	(-) On-Line

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: August 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

Platz	Titel	(Vormonat) Hersteller
1	X-WING	(1) LucasArts
2	DAY OF THE TENTACLE	(5) LucasArts
3	STRIKE COMMANDER	(2) Origin
4	ULTIMA UNDERWORLD II	(3) Origin
5	SYNDICATE	(9) Bullfrog
6	INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	(4) LucasArts
7	EISHOCKEY MANAGER	(8) Software 2000
8	PINBALL DREAMS	(-) 21st Century
9	COMANCHE	(7) Novalogic
10	LANDS OF LORE	(-) Westwood/Virgin

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihrer

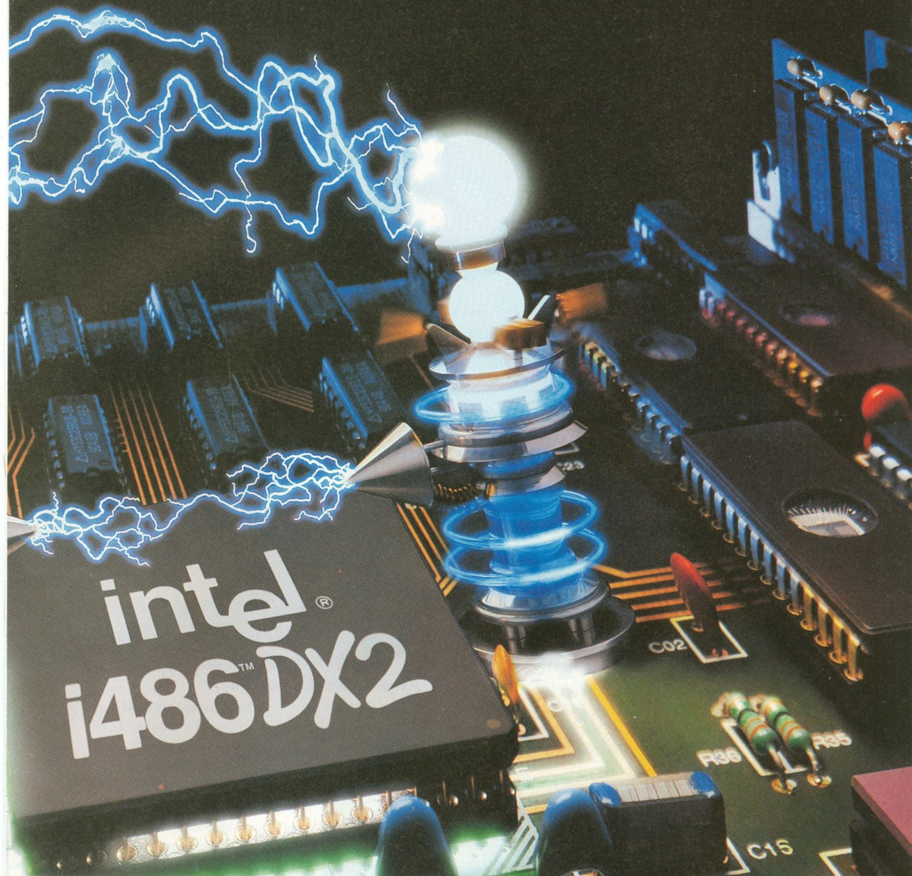


Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung. Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, dem Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn die gängigen Software-Programme von heute sind auf Intel Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügend

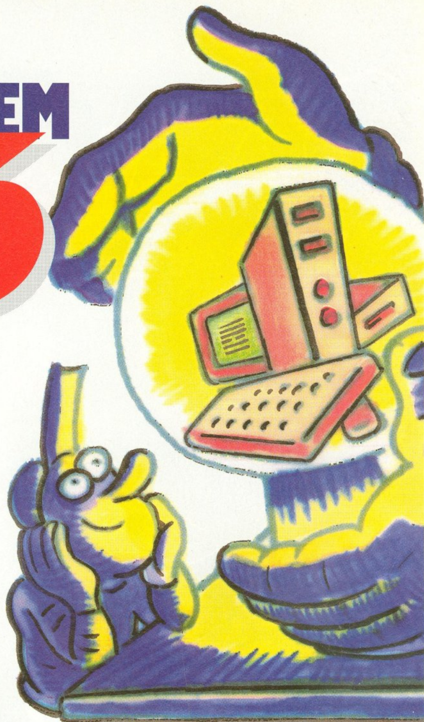


intel®
i486™ DX2
C02
R36
R35
C15

Power-PCs im Vergleich

TRAU' KEINEM UNTER 66

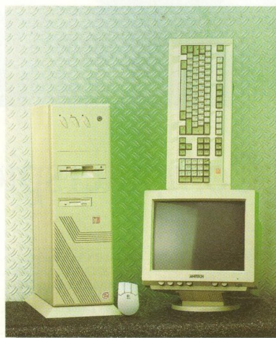
Wie angle ich mir meinem Traum-PC? Wir haben für Sie drei prominente Probefänge aus dem riesigen PC-Meer seziert und führen Ihnen exemplarisch deren spezielle Stärken und gravierendste Schwachstellen vor Augen. Damit Sie auch morgen noch wissen, worauf Sie heute beim PC-Kauf achten sollten.



Pentium hin, Alpha-Chip her: Wer Top-Geschwindigkeit auch bei komplexer Simulations-Software verlangt und auf ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis Wert legt, der fährt die nächste Zeit immer noch mit einem 66-MHz-486er am besten. Er ist praxiserprobt und prädestiniert für Local-Bus-Computer. Denn: Der an diesem Hochgeschwindigkeits-Bus anliegende Systemtakt eines 486DX2-66-Prozessors beträgt bekanntlich 33 MHz und läßt die Herzen aller Grafik- und Controllerkarten höher schlagen. Bei einem »echten« 50-MHz-System muß der Local-Bus-Takt durch zwei geteilt werden (25 MHz), da sonst die VESA-Richtlinien nicht mehr eingehalten werden.

Sie sehen schon: Die Local-Bus-Technik ist mittlerweile zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Tatsächlich legen damit sogar billigste Grafikkarten ein enormes Tempo vor, wie es bislang nur erheblich teurere Exemplare vermochten. Weniger signifikant ist der Geschwindigkeitszuwachs bei den Controllerkarten für IDE-Festplatten; lediglich Zugriffe auf den Laufwerks-Cache-Speicher erfolgen flotter.

Um die Zugriffe auf die Festplatte zu minimieren, ist gerade unter Windows ein Hauptspeicher von 8 Megabyte unerläßlich, und so sind auch unsere drei Proberechner allesamt mit dieser Menge RAM ausstaffiert. Doch trotz der täuschend großen Ähnlichkeit (gleicher Prozessor, gleiches Bus-System) zeigen sich beim näheren Betrachten und »Benchmarken« doch Unterschiede. Vorhang – oder besser: Gehäuse – auf, hier kommen unsere Testkandidaten.



Escom, der Gemütliche

Ob sie der Monteur nicht sorgfältig eingesteckt oder der Spediteur herausgerüttelt hat, wird wohl immer ein Geheimnis bleiben. Tatsache ist jedoch, daß unser Testgerät nach dem Auspacken und Anschließen jeden Festplattenzugriff strikt verweigert. Wenn Sie eine Steckkarte wären, die zur Hälfte aus ihrem Lieblings-Slot herausragt, würden Sie das bestimmt genauso machen. Da bei unserem letzten Escom-Testrechner (486SX-25) das Festplattenkabel abgefallen war und auch andere Versandkunden regelmäßig Steck-Dich-ein spielen müssen, sollte die Escom-Fertigung vielleicht doch einmal dieses (leider nur für Bastler leicht selbst behebbare) Problem aus der Welt schaffen.

Doch läuft der edel gestylte Tower erst einmal, dann kommt größtenteils eitel Freude auf. Die Festplatte ist mit über 500 MByte Kapazität ein Platzprotz, der auch in punkto Geschwindigkeit den beiden Mitbewer-

bern überlegen ist. Der IDE-Festplattencontroller in Local-Bus-Technik schaufelt die Datenmassen auch angemessen flott zum RAM und zurück.

Nicht minder zügig erscheinen Textwüsten und Grafikberge auf dem Bildschirm, wobei auch die Ergonomie nicht auf der Strecke bleibt. Denn die Grafikkarte profitiert natürlich ebenfalls von den Local-Bus-Vorzügen.

Die Tastaturen der drei Musketiere ähneln sich rein äußerlich wie ein Netzkabel dem anderen, doch beim Probetippen trennt sich die sprichwörtliche Spreu vom Weizen. So kann beim Escom'schen Tasteneingabegerät der wohldosierte Druckpunkt nicht über die spürbare Reibung der Tasten beim Niederdrücken hinwegtäuschen – das müßte bei einem Top-Rechner eigentlich nicht sein. Quasi als Ausgleich dazu liegt unserem Testrechner Logitechs Mouseman bei; ein Mäuschen, das sich vor allem durch seine anschmiegsame Formgebung aus der Masse der grauen Computer-Nager hervorhebt.

Gut gerüstet für den harten Anwender-Alltag sind Sie mit der Software-Ausstattung des Escom. Auf seiner Festplatte tummeln sich namhafte Windows-Programme von Lotus wie die Textverarbeitung AmiPro, die Tabellenkalkulation 1-2-3 oder Improv. Handbücher und Installationsdisketten müssen Sie allerdings extra ordern.

Warum 15-Zoll-Monitore immer noch ungestraft 15-Zoll-Monitore heißen dürfen, werden wir wohl nie verstehen. Tatsächlich blicken Sie beim Escom-Monitor nämlich auf eine Bildfläche, die gerade mal 13,75 Zoll in der Diagonalen mißt. Und dieser Wert ist nicht einmal ein außergewöhnlicher Ausrutscher – der FSE/ADI-Monitor zeigt sogar ein noch kleineres Bild (wir warten auf die 21-Zoll-Röhre, von der nur 12 Zoll auf den Anwender leuchten).

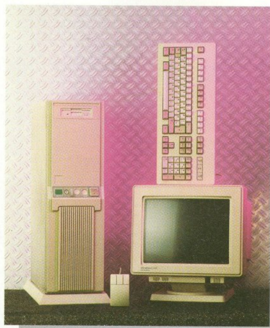
Abgesehen von dieser allgemeingültigen Rundumschlag-Rüge überzeugt der Monitor durch seine flache Bildröhre, den weiten Synchronisationsbereich (bis 1024x768 Pixel mit 72 Hertz) sowie die komplette Reglerschar mit Entmagnetisier-Taste als Zugabe.

Das bei hohen Auflösungen und Bildwiederholraten verwaschene Bildsignal der Grafikkarte drückt die Computerleistungsnote auf eine glatte Zwei. Die ungewöhnlich bescheidene Cachespeichergröße von 128 KByte (verantwortlich für den niedrigen Prozessorleistungs-Benchmarkwert) würde diese Zensur nochmals eine Stufe nach unten korrigieren, wenn da nicht noch die rasante Festplatte im System stecken würde. Die freischwebende IDE-Controllerkarte haben wir nicht in unsere Bewertung einfließen lassen – vielleicht kaufen Sie Ihren Escom-Rechner trotzdem besser in einer Filiale, lassen ihn dort probelaufen und transportieren ihn selbst sorgsam nach Hause.

Fazit: Das Motherboard bringt den Escom aufgrund der spartanischen Cache-Kapazität nicht auf Höchsttouren. Die Local-Bus-Steckkarten sind Standard-Technik und helfen dem Computer gerade bei der Grafikdisziplin auf die Sprünge, können aber im Vergleich zur Konkurrenz die fehlenden 128 KByte Cache auch nicht wettmachen. Ungeschlagen in Speichervolumen und Geschwindigkeit ist hingegen die ein stolzes halbes Gigabyte fassende Festplatte, und auch vom Monitor haben wir durchaus kein schlechtes Bild.

FSE, der Gehaltvolle

Seit einigen Jahren baut und vertreibt die Kaiserslauterner Firma Frank Strauß Elektronik allerlei Computer-Komponenten für Atari, Amiga und PC. Dem Trend der Zeit folgend, bietet FSE nun auch PCs Marke Eigenbau feil. Hart bedrängt von den Branchenriesen Vobis und Escom muß man sich natürlich etwas einfallen lassen, um diesen Discount-Profis Paroli bieten zu können. Also setzt FSE auf hochwertige Laufwerke, Mainboards und Steckkarten. Diese kosten zwar etwas mehr, sollen dem Computer aber auch deutlich mehr Leistung einhauchen. Schauen wir mal, ob die Rechnung aufgeht.



Gleich nach dem Einschalten läuft dieser Testrechner exakt genauso schnell und gut wie der Escom-Proband – nämlich gar nicht. Des Rätsels Lösung verbirgt sich abermals unterm Blechkleid in Form einer nur zur Hälfte eingesteckten (oder halb herausgerutschten) Grafikkarte sowie einem abgefallenen Festplatten-Datenkabel. Beides ist rasch repariert, aber für jeden Nichtbastler wäre es ein lästiger Garantiefall.

Doch von nun an geht's bergauf. Die Festplatte der 340 MByte-Klasse ist zwar nicht so geräumig wie die Escom-Harddisk, jedoch groß genug für die

meisten Anwendungsgebiete. Auch die Zugriffszeit entpuppt sich mit 12 Millisekunden als etwas gemächlicher – doch davon spüren Sie bei der Arbeit nichts mehr. Denn die Ansteuerung der Festplatte liegt in den Händen eines Local-Bus-Cache-Controllers, der mit 4 MByte Pufferspeicher bestückt ist. Dieser »Hardware-Smartdrive« verleiht der Festplatte wahrhaft Flügel, wie die Benchmark-Ergebnisse in unserer Tabelle belegen. Prädikat: Besonders empfehlenswert.

Der zweite Siebenmeilenstiefel des FSE heißt »Mirage« und ist eine Marken-Grafkkarte von Spea/Video7. Als herausragendste Merkmale sind die erstklassige Geschwindigkeit vor allem unter Windows (siehe Tabelle), die lobenswert hohen Bildwiederholfrequenzen sowie die ausgezeichnete Schärfe des Grafiksignals zu nennen.

Da auch der externe Prozessor-Cache mit 256 KByte ausreichend groß dimensioniert ist, ergeben sich erstklassige Benchmarkergebnisse. Die Maus ist kein Ergonomiewunder, aber brauchbar. Gute Noten gibt's für die Tastatur, die Konkurrenz hat da deutlich billigere Ware eingekauft.

Ein Glanzstück ist der Monitor Marke ADI, der als einziger Testkandidat über einen Bildgeometriespeicher verfügt. Damit stellen Sie die Bildlage-Parameter wie Breite, Höhe und Position für jeden Grafikmodus einmal optimal ein; die Monitorelektronik speichert diese Werte und kann damit später die Bildlage in jeder Auflösungsstufe automatisch korrekt justieren. Vor allem für Windows-Fans ist eine solche Einrichtung von unschätzbarem Wert. Wer aus dem guten Stück das Beste herausholen will, kann sogar Konvergenz und Farbton optimal tunen.

Wir halten fest: Die Maus funktioniert zufriedenstellend, die Tastatur ist gut und der Monitor besticht durch seine Bildqualität und den digitalen Bildlagespeicher. Der 66-MHz-FSE ist ein PC mit tadelloser Hauptplatine, ordentlicher Festplatte, flotter Grafikkarte und rasantem IDE-Cache-Controller. Löbliche Leistung in einem Gehäuse, das geschickt zu verbergen weiß, was in ihm steckt.

Highscreen, der Gestylte

Das von Altmeister Colani kunstvoll gerundete Towergehäuse des Testkandidaten aus der Vobis-Schmiede stellt (optisch) das genaue Gegenteil zum FSE-Biedermann dar. So adrett der Highscreen aber in seiner Grundausstattung anzusehen ist, so störend fällt jedes Zusatzlaufwerk (CD, Streamer, MO etc.) aus dem harmonischen Rahmen. Denn: Die Towerfront ist gehörig gewölbt, besagte Laufwerke sind aber absolut plan.

Immerhin wurde der serienmäßig installierte Festplatten-Wechselrahmen bereits colanisiert. Er beherbergt bei unserem Testmuster ein Laufwerk der 250-MByte-Klasse, das mit 14 Millisekunden Zugriffszeit nicht an vorderster Front mitmischt. Es ist aber natürlich jedem freigestellt, sich beim Kauf eine größere und schnellere Wunschplatte aus dem Vobis-Sortiment einstecken zu lassen.

Im Rechner findet sich schließlich nicht viel Neues. Die Grafikkarte mit Cirrus-Logic-Chipset unterscheidet sich nur unwesentlich vom Escom-Bilderbauer. Sie bietet identische Grafikmodi, Bildwiederholfrequenzen und – die gleiche Pixelunschärfe bei hohen Auflösungen. Lediglich die Treibersoftware differiert etwas und ist nicht unschuldig an den abweichenden Benchmark-Ergebnissen unter Windows. Die im Vergleich zum Escom zügigere Arbeitweise unter DOS (siehe 3D-VGA-Benchmark) ist auf den doppelt so großen externen Prozessor-Cachespeicher (256 KByte) zurückzuführen.

Der Festplattencontroller präsentiert sich zwar zeitkonform in Local-Bus-Ausführung, kann aber die Daten auch nicht schneller zum Speicher schaufeln, als sie von der gemächlichen Conner-Harddisk bei ihm ankommen. Aber wie gesagt: Sie müssen ja nicht unbedingt diesen Plattentyp kaufen. Keine Lorbeeren verdienen sich darüberhinaus die beigepackte Colani-Klappermaus »Ivory« sowie die druckpunktlose Tastatur, die ein reichlich schwammiges Tippgefühl vermittelt.

Schön Wetter macht schließlich der Monitor, dessen Schärfe im 14-Zoll-Sektor seinesgleichen sucht. Eine flache Bildröhrenwölbung wäre hübsch gewesen, ein digitaler Bildlagespeicher komfortabel. Aber: Alle wichtigen Regler sind vorhanden, und 13 Zoll Bilddiagonale machen dieses Gerät ja schon fast zu einem 15-Zöller...

Alles in allem: Ein Computer ohne vorprogrammierte Kaffeepausen, wenn man einmal von der unpassenden, aber glücklicherweise wechselbaren Festplatte absieht. Die Qualität der Grafikkarte ist für die meisten Anwendungen ausreichend – insbesondere, wenn man sich bei 640x480 Pixeln so richtig wohlfühlt. Ohnehin ist das die optimale Auflösung für den tadellosen Monitor, den es (wie auch den Escom-Bildschirm) ohne Digitalkomfort zu bedienen gilt.



Wir hoffen, Ihnen die Qual der Computerwahl ein wenig erleichtert zu haben. Wenn Ihnen keine der drei Marken zusagt, dann wissen Sie aber immerhin, auf welche Details Sie bei Ihrem Wunsch-PC achten müssen – neben Oberflächlichkeiten wie RAM, Local Bus oder MHz. **(ts)**

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt
vergleichen Sie selbst!

SIMULATION / STRATEGIE

1869	V	73,99
Airbus A 320 America	A	79,99
Aces of the Pacific	A	59,99
Aces of Pacific Mission Disk	A	29,99
Aces of Pac. plus Miss.Disk	A	79,99
Aces over Europe	**V**	**79,99**
Archon Ultra	V	78,99*
A - Train	V	88,99
A - Train Construction Set	V	39,99
Battle Isle Data Disk 2	A	49,99
Battle Team (Battle Isle+Data1)	V	72,99
Burning Steel	V	74,99
Burning Steel Data 1 AiA	V	34,99
Burning Steel Data 1 SiA	V	34,99
Burntime	**V**	**74,99**
Buzz Aldrin Race into Space	A	86,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Christoph Kolumbus	V	???
Clash of Steel	**E**	**69,99**
Comanche plus Data Disk 1	V	119,99
Comanche Data Disk	A	44,99
Cyber Race	V	78,99*
Dogfight	A	89,99
Der Patrizier	V	79,99
Dune 2	V	59,99
Eight Ball DeLuxe	**A**	**64,99**
Empire DeLuxe	E	77,99
F - 15 Strike Eagle 3	A	89,99
Falcon 3.0	A	89,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	54,99
Fields of Glory	**A**	**89,99**
Flugsimulator 5.0	V	139,99*
Flugsimulator 5.0	**E**	**92,99**
Gunship 2000	A	89,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	54,99
Hannibal	V	79,99
Hired Guns	A	77,99*
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Kasparovs Gambit	**A**	**78,99**
Mad News	V	79,99*
MiG 29 (Mission für Falcon 3.0)	A	52,99*
Pacific Strike	A	82,99*
Patriot	A	79,99
Penthouse Deluxe	AV	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	**V**	**87,99**
Privateer	**A**	**82,99**
Privateer Speech Acc. Pack	**A**	**36,99**
Protostar	**V**	**69,99**
Railroad Tycoon DeLuxe	**A**	**78,99**
Red Baron	V	64,99
Red Baron Mission Disk	V	46,99
Red Baron + Mission Disk	V	79,99
Seven Cities of Gold	**E**	**62,99**
Sim City Deluxe	A	76,99
Skat ´92	V	59,99
Spaceward Ho! (Windows)	V	79,99
Spaceward Ho! (DOS)	V	79,99
Star Control 2	A	64,99
Starlord	A	89,99*
Star Trek	V	79,99
Strike Commander	A	86,99
Strike Com. Speech Pack	A	36,99
Strike Com.Tactical Op. 1	**A**	**36,99**
Stunt Island	V	89,99
Subwar 2050	A	???
Syndicate	**V**	**74,99**
Take a Break Pinball-Wind.	**E**	**64,99**
The Complete Chess System	V	79,99
Tornado	**A**	**78,99**
V for Victory 3	A	79,99*
V for Victory 4	**E**	**66,99**
Wallstreet Manager	**V**	**74,99**
War in Russia	**E**	**79,99**
War in the Gulf	V	72,99
Warlords 2	**E**	**78,99**
Wing Commander Academy	**A**	**59,99**
WC 2 inkl. Speech Pack	**V**	**64,99**
WC 2 Spec.Op. 1 und 2	**A**	**44,99**
X - Wing	A	78,99
X - Wing Mission Disk	A	39,99
X - Wing Upgrade Kit	**V**	**49,99**
X - Wing Mission Disk 2	A	39,99*
Zeppelin - Gigants of the Sky	V	76,99*

ROLLENSPIELE/ ADVENTURES

Alone in the Dark	V	86,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	**V**	**78,99**
Dark Sun-Shattered Lands	E	64,99*
Das schwarze Auge	V	79,99
Day of the Tentacle **(Maniac Mansion 2)**	**V**	**82,99**
Der Schatz i. Silbersee (Karl May)	V	???
Eye of Beholder 2	V	74,99
Eye of Beholder 3	**V**	**74,99**
Fantasy Empires	E	64,99*
Flashback	V	63,99
Forgotten Castle	V	78,99*
Freddy Pharkas	**V**	**62,99**
Indiana Jones 4	V	79,99
Ishar 2	V	59,99
Island of Dr. Brain	E	59,99
Lands of Lore	**V**	**62,99**
Lands of Lore	V	62,99*
Legend of Kyrandia	V	39,99
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Might and Magic 4	V	79,99
Might and Magic 5	**V**	**82,99**
Monkey Island 2	V	74,99
Police Quest 3	V	64,99
Quest for Glory 3	V	64,99
Return of the Phantom	V	88,99*
Ringworld	A	64,99*
Sam & Max	E	72,99*
Shadowcaster	A	78,99*
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Space Hulk	**A**	**79,99**
Space Quest 5	V	64,99
Stronghold	**E**	**64,99**
Ultima 7: Die schwarze Pforte	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Silver Seed DataSerpent Isle	A	36,99
Ultima Underworld	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimeted Adventures	E	59,99
Whale´s Voyage	V	74,99
Wizardry 7	V	86,99

SPIELESAMMLUNGEN

Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	A	79,99
Kings of Adventure (Bargon Attack, Fascination, Gobliins 1)	A	79,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	79,99*
Mega Collection 5-er Sam. (u. a. Summer Olympiad, Winter Sports, ...)	A	48,99
Mixed Collection 5-er Sam. (Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)	**A**	**64,99**
No. 2 Collection (Black Gold, Space Max, Winzer)	V	79,99
Power Pack 2 (Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)	A	59,99
Power Tactics 5-er Sam. (Bushback, Chess Player 2160, Pick´n´Pile, Sargon 5, Shanghai2)	A	64,99
Sim City DeLuxe (Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)	A	79,99
Space Legends (Elite Plus, Megatraveller 1, Wing Co.m 1)	**A**	**68,99**
The Greatest (Dune, Lure of Temptress, Shuttle)	V	59,99

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	A	46,99*
Battletoads	A	46,99*
Body Blows	**A**	**52,99**
Dyna Blaster	A	64,99
Fatty Bear	**E**	**62,99**
Fire and Ice	A	52,99*
Gobliins 2	V	86,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	62,99*
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
McDonald Land	A	48,99*
Mortal Kombat	A	59,99*
Prince of Persia 2	A	64,99
Seal Team	**A**	**78,99**
Street Fighter 2	**A**	**58,99**
Terminator 2029	E	72,99
Terminator Data Op. Scoure	E	39,99
The incredible Machine	V	64,99
Turrican 2	A	64,99*
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	86,99
Yo! Joe!	**A**	**59,99**
Xenobots	A	74,99
Zool	A	59,99

SPORT & Sport-Simulation

Anstoss	V	64,99*
Archer McLeans Pool Billard	**A**	**59,99**
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	62,99
Eishockey Manager	V	74,99
Formular One Grand Prix	A	84,99
Front Page Sports Football	E	64,99
Goal! (Dino "Kick off"Dini)	V	56,99*
Hattrick	V	79,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	39,99
Links 386 Data Innisbrook	**E**	**39,99**
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**62,99**
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	A	78,99*
NHL Hockey	**A**	**78,99**
Nick Faldo´s Golf	V	84,99*
Sensible Soccer	A	54,99

IBM/PC CD-ROM

Battle Chess 1 SVGA	A	89,99
Burning Steel	V	84,99*
Burntime	V	78,99*
Chessmaster Pro	E	89,99
Der Patrizier	V	82,99
Fatty Bear	E	66,99*
Freddy Pharkas	A	78,99*
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2,Heart of China, King´s Quest 5 Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5 Shanghai 2)	V	89,99*
Historyline 1914 - 1918	**V**	**59,99**
Indiana Jones 4	A	79,99
Iron Helix	A	???
Kings Quest 6	A	79,99
Lollypop	A	64,99*
Maniac Mansion 2	V	89,99*
Rebel Assault	E	84,99*
Super Strike Commander	A	84,88*
The 7th Guests	A	129,99
Turrican 2	A	59,99*
Ultima Underworld 1 & 2	**A**	**86,99**

Joysticks-Hardware-Zubehör

Thrustmaster Flight Control	**159,99**
dto. Weapon Control - Mark 2	**229,99**
dto. Rudder - Pedals	**239,99**
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis analog Pro	79,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game-Card	69,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transparent anschlußfertig	58,99

CD-ROM Laufwerk CR-562 **499,99**
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro de Luxe oder Soundblaster 16 ASP erforderlich)

Soundkarten

Soundblaster Pro 2.0de Luxe	159,99
Soundblaster Pro de Luxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster SB 16 ASP	469,99
Wave Blaster zur ASP 16	389,99

Hardwareteile immer zuzüglich Frachtkostenanteil. Bei Rechnungsbeträgen ab DM 1.000,- nur per Vorkasse oder nach Vereinbarung. Reklamationen werden nur in der Originalverpackung und unter Angabe der Rechnungsnummer bearbeitet. Unfreie oder nicht ausreichend frankierte Rücksendungen werden nicht angenommen! Verweigerte Sendungen werden mit einer Kostenpauschale von DM 25,- in Rechnung gestellt.

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Privateer 82,99
Deutsche Anleitung

NHL Hockey 78,99
Deutsche Anleitung

Strike Com. Tactical Operation 1 36,99
Deutsche Anleitung

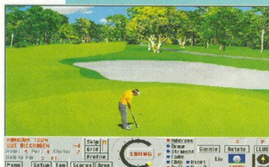
X - Wing Upgrade Kit 49,99
Deutsche Version

DIE TESTKRITERIEN

Gesamtpreis: Soviel kosteten bei Redaktionsschluß Computer, Tastatur, Maus und Monitor zusammen (inklusive Mehrwertsteuer). Der Gesamtpreis kann sich aber bis zu dem Zeitpunkt, an dem Sie diese Zeilen lesen, bereits geändert haben. Fragen Sie Ihren Fachhändler bzw. in einer Filiale des Herstellers nach dem aktuellen Preis.

Prozessortyp / Taktfrequenz: Alle Testkandidaten treibt ein Intel 80468DX-2-Prozessor an, der extern mit 33 und intern mit 66 Megahertz getaktet ist.

Hauptspeichergröße (RAM): Über soviel Arbeitsspeicher verfügt der Computer. Durch Austauschen der 1-MByte-RAM-Module mit 4-MByte-Typen ist eine Erweiterung auf 16 MByte und mehr (maximal 32 MByte) problemlos möglich.



Die Golf-Simulation Links 386 Pro liefert uns einen speziellen Spielepraxis-Wert. Hier sind sowohl Grafikkarte als auch Prozessor und Festplatte gefordert.

Prozessor-Cache (extern): Externer Cache-Speicher ergänzt den Prozessor-internen 8-KByte-Minicache und bringt bei der hohen Prozessor-internen Taktfrequenz von 66 MHz ein deutliches Geschwindigkeits-Plus.

Festplattenkapazität / Hersteller: Wieviele Megabyte an Daten passen insgesamt auf die eingebaute Festplatte? Für Computerfreaks interessant: Wer ist der Platten-Hersteller?

Diskettenlaufwerke: Jedes Testobjekt verfügt über ein eingebautes 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk. Damit können Sie sowohl 1,44-MByte-HD- als auch 720-KByte-DD-Disketten lesen und beschreiben. Außer im FSE war serienmäßig zusätzlich ein 5,25-Zoll-Laufwerk integriert.

Netzteil-Leistung: Je mehr Leistung das eingebaute Netzteil liefern kann, desto besser. Wenn Sie aber nicht allzuviele Steckkarten und Zusatzlaufwerke einbauen wollen, können Sie diesen Wert getrost ignorieren.

Grafikkartentyp: Nur im FSE-Computer war eine namhafte Marken-Grafikkarte eingebaut, für die ein Treiber-Support per Mailbox garantiert ist.

Farben und Frequenzen: Welche maximale Bildwiederholfrequenz schafft die Grafikkarte bei welcher Auflösung und bei wieviel gleichzeitig dargestellten Farben? Hier gilt: je mehr, desto besser. Und: 70 Hertz sollten es vor allem unter Windows schon sein, denn darunter flimmert's.

Freie Steckplätze: Wieviele ISA- oder Local-Bus-Slots stehen noch zu Ihrer freien Verfügung?

Belegte Steckplätze: In wievielen Slots stecken schon Erweiterungskarten? Um welche Erweiterungskarten handelt es sich dabei im Einzelnen? Zum Fachchinesisch: IDE = Festplattencontroller für Platten mit AT-Bus-(IDE)-Schnittstelle; Grafik = Grafikkarte; I/O = Schnittstellen-Karte (Drucker, Modem, Maus etc.).

Freie Schächte (zugänglich): Für CD-ROM-, 5,25-Zoll-Disketten- oder Streamer-Laufwerke benötigen Sie jeweils (!) einen von vorne zugänglichen, freien 5,25-Zoll-Laufwerksschacht, in den Sie das entsprechende Laufwerk einbauen können.

Freie Schächte (verdeckt): Wieviele Laufwerksschächte existieren im Geräteinneren – und in welchem Format?

Bedienelemente: Die an der Frontseite befindlichen Taster und Schalter. Netzschalter und Reset-Taste sollten Standard sein; der Tastatur-Absperrschalter und die Turbo-Taste – sie setzt die Taktfrequenz herab – sind nicht unbedingt erforderlich.

Schnittstellen: Damit sind die Buchsen an der Computer-Rückseite gemeint, an die sämtliche Peripheriegeräte angeschlossen werden. Die Standard-Schnittstellen sind hierbei: Monitor (auch bezeichnet als: VGA), Maus (auch: seriell, COM1), Drucker (auch: parallel, LPT1), Modem (auch: seriell, COM2), Joystick (auch: Gameport) und Tastatur (Keyboard).

Abmessungen: Die Maße der Zentraleinheit.

Maße mit montiertem Sockel: Wie oben, nur diesmal wurde der anschraubbare Plastikpodest berücksichtigt.

Tastatur (Druckpunkt / Klick): Ein beim Niederdrücken einer Computertaste spürbarer Druckpunkt stellt einen nicht zu unterschätzenden Feedback-Faktor dar, der beim flotten und fehlerfreien Tippen sehr hilfreich ist. Ob's beim Tastendruck »Klick« machen soll oder nicht, ist Geschmackssache.

Maustyp: Die Marke der beigepackten Computermaus. Linkshänder aufgepaßt: Escom und Vobis hatten spezielle Rechtshänder-Mäuse in den Karton gepackt – bitte explizit die richtige Version bestellen!

Software-Ausstattung: Welche Programme erhalten Sie gratis dazu?

Benchmark-Ergebnisse: Prozessorleistung: Benchmarks sind Computer-Geschwindigkeits-Tests. Die Prozessor-Leistung haben wir mit dem Programm »CheckIt« gemessen. Je höher der Wert, desto besser.

VGA-Grafik (3D-Bench): Der »3DBench«-Test liefert einen aussagekräftigen Vergleichswert, der sowohl die Prozessorleistung als auch die Geschwindigkeit der VGA-Grafik auf DOS-Ebene berücksichtigt. Je höher der Wert, desto besser – gerade für Spielernaturen.

Links 386 Pro-Aufbauzeit: Kein Benchmark im eigentlichen Sinne, sondern ein Stoppuhr-Geschwindigkeitstest: Wie lange braucht das Golfspiel »Links 386 Pro« (unmittelbar nach dem Starten) vom letzten »OK« bis zum fertig aufgebauten Bild? Prozessor-, Grafikkarten- und Festplattengeschwindigkeit (da beim ersten Bildaufbau alle Grafikdaten von der Festplatte geladen werden) spielen hier zusammen. Je kürzer die angegebene Zeit, desto besser.

Windows: Die Prozessor- und Grafikkarten-Power unter Windows 3.1 zu messen haben wir dem praxisgerechten Programm »WinTach« überlassen. Testauflösungen: 640x480 Pixel mit 256 Farben (Modus A8) und mit 16,7 Millionen Farben (Modus A24). Hier gilt: Je höher der WinTach-Wert, desto besser.

Plattenzugriff: Die mittlere Festplatten-Zugriffszeit in Millisekunden (je weniger, desto besser). Der Wert sagt aus, wie lange die Festplatte im Mittel nach den angeforderten Daten suchen muß.

Datentransferrate: »CheckIt« ermittelte die tatsächliche Übertragungs-Geschwindigkeit der Daten von der Festplatte in den Computer. Je mehr KByte pro Sekunde, desto besser. Beim FSE wird die tatsächliche Plattengeschwindigkeit durch den Cache-Speicher verschleiert.

Monitor / Bildröhrendiagonale / Wölbung: Mit der Größe einer Monitor-Bildröhre ist die Diagonale (gemessen in Zoll) der kompletten Röhre gemeint. Achtung: Der sichbare Bereich ist immer etwas kleiner. Je flacher die Bildröhre, desto verzerrungsfreier wird die Grafik dargestellt – auch wenn Sie sie von schräg seitlich betrachten.

Sichtbarer Bereich: So weit ist's von einer Bildecke zur schräg gegenüberliegenden. Je größer die tatsächlich sichtbare Fläche, desto besser. Denn dann werden bei gleicher Auflösung alle Zeichen größer und damit (theoretisch) auch besser lesbar dargestellt. Oder andersrum: Größere Bildröhren erlauben höhere Grafikauflösungen.

Pixelgröße / Bandbreite: Je kleiner die Größe eines Farbtripels (= 1 Pixel), desto höhere Auflösungen kann ein Monitor noch scharf abbilden. Auch eine große Videobandbreite schlägt sich in hoher Bildschärfe nieder.

Vertikal-/Horizontalfrequenz: Für Techniker: Die maximal möglichen Synchronisations-Frequenzen. Für den Anwender gilt: Alle bei dem Punkt »Farben & Frequenzen« aufgelisteten Grafikmodi können die jeweiligen Monitore auch tatsächlich verarbeiten.

Strahlungsarm: Jeder Computer-Anwender sollte zwischen zwei heißen Action-Games auch mal ein bißchen an seine Gesundheit denken und ausschließlich vor strahlungsarmen Monitoren arbeiten oder spielen.

Bildgeometriespeicher: Verfügt das Gerät über einen Speicher für die Bildlagedaten verschiedener Grafikmodi? Wenn ja, dann übernimmt ein Mikroprozessor für Sie das lästige Rumregln beim Wechsel von einer Auflösung zur nächsten.

Regelmöglichkeiten / Tasten: Neben dem obligaten Netzschalter tummeln sich bei allen Monitoren noch mancherlei Drehregler (oder Taster), mit denen Sie zahlreiche Bildjustagen vornehmen können.

Computerleistung / Technik: Festplatten-Kapazität, Geschwindigkeit und Features der Grafikkarte, Zusatz-Hardware und die Erweiterungsfähigkeit bilden zusammen mit einigen anderen Kriterien die Note für die Leistungsfähigkeit des Computers.

Tastaturqualität / Tippgefühl: Wie gut tippt es sich auf dem elektrifizierten Tastenbrett?

Monitortechnik / Bildqualität: Hier zählen Bildlagespeicher, Regelmöglichkeiten, Bildfläche, Schärfe, Röhrenkontrast, Verzerrungen, Konvergenz sowie die Bildröhrenwölbung und bilden zusammen die Monitornote.

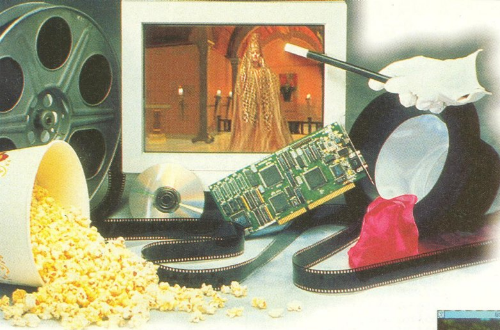
Preis- / Leistungsverhältnis: Wie gut stimmen Preis und gebotene Leistung (inklusive Austattungsumfang) überein?

Gesamtwertung: Wie konnten uns Preis, Ausstattung und Qualität des Computersystems überzeugen? Hier unsere abschließende Wertung – wie gehabt im bewährten Schulnoten-System. Bitte bilden Sie sich aber auch Ihr eigenes Urteil und setzen Sie Ihren persönlichen Bewertungsmaßstab an, denn vielleicht sind manche uns wichtig erscheinende Kriterien für Sie persönlich ja nicht so relevant.

Die Testkandidaten auf einen Blick

COMPUTER			
Modellbezeichnung:	**Escom et466lb525/4**	**FSE AT-4D266**	**Highscreen 486 DX2-66**
Hersteller & Vertrieb:	Escom	FSE, Kaiserslautern	Vobis
Gesamtpreis (ca.) inkl. MwSt.:	5100 Mark	5600 Mark	4550 Mark
Prozessortyp / Taktfrequenz:	Intel 486 DX2 / 66 MHz	Intel 486 DX2 / 66 MHz	Intel 486 DX2 / 66 MHz
Hauptspeichergröße (RAM):	8 MByte	8 MByte	8 MByte
Prozessor-Cache (extern):	128 KByte	256 KByte	256 KByte
Festplattenkapazität / Hersteller:	528 MByte / Conner	341 MByte / Seagate	252 MByte / Conner
Diskettenlaufwerke:	3,5 Zoll & 5,25 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll & 5,25 Zoll
Netzteilleistung:	200 Watt	200 Watt	220 Watt
Grafikkartentyp:	AVGA 3B	Spea/Video7 Mirage	VGA-542V
Grafikprozessor:	Cirrus Logic	S3 P86C805	Cirrus Logic
Farben & Frequenzen (640x480):	256 mit 72 Hz 65536 mit 72 Hz 16777216 mit 60 Hz	256 mit 85 Hz 65536 mit 85 Hz 16777216 mit 60 Hz	256 mit 72 Hz 65536 mit 72 Hz 16777216 mit 60 Hz
Farben & Frequenzen (800x600):	256 mit 72 Hz 65536 mit 60 Hz	256 mit 90 Hz 65536 mit 60 Hz	256 mit 72 Hz 65536 mit 60 Hz
Farben & Frequenzen (1024x768):	256 mit 72 Hz	256 mit 75 Hz	256 mit 72 Hz
Freie ISA-Steckplätze:	4 x 16-Bit	3 x 16-Bit	2 x 8-Bit, 4 x 16-Bit
Freie Local-Bus-Steckplätze:	keine	keine	keine
Belegte ISA-Steckplätze:	keine	1 x 16-Bit (I/O-Karte)	keine
Belegte Local-Bus-Steckplätze:	2 (Grafik, IDE + I/O)	2 (Grafik, IDE-Cache)	2 (Grafik, IDE + I/O)
Freie Schächte (zugänglich):	3 x 5,25 Zoll	4 x 5,25 Zoll	2 x 5,25 Zoll
Freie Schächte (verdeckt):	3 x 3,5 Zoll, 2 x 5,25 Zoll	keine	1 x 3,5-5,25 Zoll
Bedienelemente:	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre	Netzschalter, Reset-Taste, Turbo-Schalter, Tastatursperre
Schnittstellen:	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur, Joystick	Monitor, Maus, Drucker, Modem, Tastatur
Abmessungen (Höhe/Breite/Tiefe):	62 / 19 / 43 cm	62 / 19 / 43 cm	60 / 19 / 43 cm
Maße mit montiertem Sockel:	65 / 24 / 47,5 cm	65 / 23,5 / 47,5 cm	62,5 / 26 / 46 cm
Tastatur (Druckpunkt / Klick):	ja / nein	ja / nein	nein / nein
Maustyp:	Logitech Mouseman	Logitech Pilot-Maus	Colani-Maus ivory
Software-Ausstattung:	MS-DOS 6.0, Windows 3.1, Lotus 1-2-3, Lotus AmiPro, Lotus Improv	MS-DOS 6.0, Windows 3.1	MS-DOS 6.0, Windows 3.1, PC Tools 8.0, Ways für Windows 2.1
BENCHMARK-ERGEBNISSE			
Prozessorleistung ca.:	29000 Dhrystones	33600 Dhrystones	33600 Dhrystones
VGA-Grafik (3D-Bench):	40,0 Frames/s	43,4 Frames/s	43,4 Frames/s
Links 386 Pro-Aufbauzeit ca.:	10,8 Sekunden	9,6 Sekunden	10,7 Sekunden
Windows (256 Farben/640x480):	10 WinTach A8	29 WinTach A8	18 WinTach A8
Windows (16 Mio./640x480):	22 WinTach A24	27 WinTach A24	16 WinTach A24
Plattenzugriff (Durchschnitt):	10 ms	12 ms	14 ms
Datentransferrate ca.:	1200 KByte/s	1100-9800 KByte/s	750 KByte/s
MONITOR			
Monitor-Typenbezeichnung:	ES 15M64 LR	ADI MicroScan 4G	MS 1457 LE-II
Bildröhrendiagonale / Wölbung:	15 Zoll / flach	15 Zoll / flach	14 Zoll / normal
Sichtbarer Bereich ca.:	13,75 Zoll	13,5 Zoll	13,25 Zoll
Pixelgröße / Bandbreite:	0,28 mm / 80 MHz	0,28 mm / 100 MHz	0,28 mm / 75 MHz
Vertikal-/Horizontalfrequenz max.:	100 Hz / 64 KHz	100 Hz / 64 KHz	100 Hz / 60 KHz
Strahlungsarm:	ja	ja	ja
Bildgeometriespeicher:	nein	ja	nein
Regelmöglichkeiten / Tasten:	Helligkeit, Kontrast, Horizontalposition, Vertikalposition, Bildhöhe, Bildbreite, Entmagnetisierung, Focus, Kissenjustage	Helligkeit, Kontrast, Horizontalposition, Vertikalposition, Bildhöhe, Bildbreite, Konvergenz, Farbton, Kissen-/Trapezjustage	Helligkeit, Kontrast, Horizontalposition, Vertikalposition, Bildhöhe, Bildbreite, Kissen-/Trapezjustage, Grundhelligkeit
BEWERTUNG			
Computerleistung / Technik:	gut (2)	sehr gut (1)	gut (2)
Tastaturqualität / Tippgefühl:	befriedigend (3)	gut (2)	befriedigend (3)
Monitortechnik / Bildqualität:	gut (2)	sehr gut (1)	gut (2)
Preis- / Leistungsverhältnis:	gut (2)	befriedigend (3)	gut (2)
PC-Player-Gesamturteil:	gut (2-)	gut (2+)	gut (2-)

Trotz größter Sorgfalt können wir keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Angaben in dieser Tabelle übernehmen. Technik, Ausstattung und Preis können sich zwischenzeitlich geändert haben.



Digital Video auf PC

VORHANG AUF FÜR MPEG

Zauberei oder technischer Trick? Mit neuen Packverfahren kann das CD-ROM dem Videorecorder Paroli bieten. Die Steckkarte »Reel Magic« zeigt, wie es geht.

Stellen Sie sich ein Spiel vor, bei dem ein böser Zauberer auf Sie zukommt und mit Ihnen spricht. Nicht als gezeichnetes Wesen mit wenigen Animationsphasen. Nicht als blockhaft digitalisiertes Männchen mit ruckligen Bewegungen. Vielmehr sehen Sie den von einem Schauspieler dargestellten Zauberer in voller TV-Qualität, hören besten Stereoton und können die Bildschirm-Darstellung nicht von einem VHS-Videoband unterscheiden.

Zukunftsmusik für die PCs von morgen? Nur in der Spielhalle möglich? Nein, die passende Technologie mit Namen »MPEG« gibt es seit über einem Jahr. Bislang war dieser Standard rein akademisch, doch Anfang November erscheint die erste PC-Decoder-Karte für MPEG-Filme. »Reel Magic« von Sigma Designs bringt die neue Videotechnologie in fast jeden PC. Reel Magic ist eine Karte, die einen 16-Bit-Steckplatz in einem PC mit mindestens 386-Prozessor erfordert. Der Einbau in den PC erfolgt in zwei Schritten: zum einen wird der Monitor nicht mehr an die Grafikkarte angeschlossen, sondern an die Reel Magic-Monitorbuchse. Zum zweiten muß die neue Platine durch ein kurzes Kabel mit dem »Feature Connector« des VGA-Boards verbunden werden. Wenn Ihre Grafikkarte keinen solchen Feature Connector hat, dann können Sie Reel Magic leider nicht verwenden.

Wenn Sie nach dem Einbau von Reel Magic den PC einschalten, dann sehen Sie nichts Neues. Das System funktioniert weiterhin so wie früher, auch an alten Spielen ändert sich nichts. Erst wenn Sie ein Programm starten, das die Reel-Magic-Karte direkt anspricht, werden Sie Ihren Augen nicht trauen. Als hätte jemand einen Videorecorder in Ihren PC eingebaut, laufen komplette Filme auf Ihrem VGA-Monitor ab. Zugegeben sind diese Filme etwas kurz, solange sie nicht auf CD-ROM gespeichert sind. Eine Sekunde Film braucht nämlich rund 150 KByte Speicher; für eine Minute gehen also fast 10 MByte drauf. Immerhin: Auf einer normalen CD werden diese 10 MByte nur für eine Minute Audio-Daten benutzt. Wie also schafft es Reel Magic, zusätzlich noch die Bild-Informationen auf eine normale CD zu quetschen?

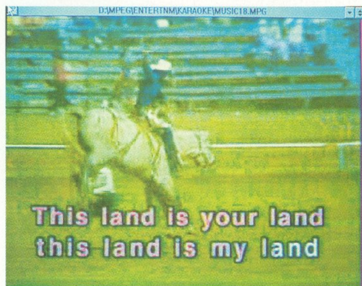
Das Zauberwort heißt »MPEG« oder genauer gesagt »MPEG-1«. Dies ist ein Standard, der zur Speicherung von Filmen in digitaler Form von der »Moving Pictures Expert Group« entwickelt wurde. MPEG-1 ist eine Art Super-Packer, der Filme auf rund ein sechzigstel ihrer Größe packen kann. Eine weitere Version mit Namen »MPEG-2« soll uns in wenigen



Auch auf einer Billig-VGA-Karte können Sie mit Reel Magic 32768 Farben sehen; damit sind auch feine Abstufungen wie hier am Regenbogen möglich.



Die Qualität eines MPEG-Films hängt entscheidend vom Packer ab; dieses Bild stammt aus einem Demo-Film, der auf einem Großcomputer gepackt wurde und erstaunliche Bildschärfe aufweist. Digital-Video-Spielfilme sollen in dieser Qualität gepackt werden.



Beim MPEG-Verfahren werden Bilddetails gelöscht, um die Daten so weit wie möglich zu packen, wie hier beispielsweise am Pferdekopf zu sehen ist. Dies ist aber nur auf Standbildern zu erkennen, in der Bewegung wird das menschliche Auge überlistet.

Jahren digitales Fernsehen bescheren.

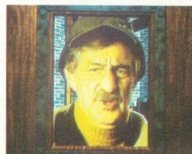
MPEG ist ein so komplizierter Standard, daß PCs ohne Zusatzhardware damit nicht fertig werden. Ein reiner Software-Decoder könnte auf dem schnellsten 486er vielleicht 5 Bilder pro Sekunde darstellen – viel zu langsam für eine flüssige Animation. (Ein Hersteller mogelt übrigens und bietet eine »MPEG«-Software an, die aber mit echten MPEG-Filmen gar nichts anfangen kann).

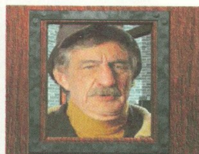
Eine Steckkarte wie »Reel Magic« besitzt deswegen eigenes RAM und spezielle Prozessoren, um unabhängig vom PC den Film zu dekodieren. Der normale Computer dient nur als »Datenschaufel«, welche die MPEG-Daten von der CD liest und in die Karte schreibt. Dabei bleibt genug Rechenzeit übrig, um den PC beispielsweise mit einem Spielprogramm zu beschäftigen. So könnte man ein Autorennen programmieren, bei dem im Hintergrund ein Video läuft, das auf einer echten Rennstrecke gefilmt wurde. Die Autos im Vordergrund sind hingegen ganz normale VGA-Grafik. Bisherige CD-ROM-Spiele, die Filme von der CD softwaremäßig decodieren (»Sherlock Holmes«-Serie, »7th Guest«) haben überhaupt keine Rechenzeit übrig, während die Animation abgespielt wird.

Überraschend ist, daß Hersteller Sigma Designs nicht versucht, die Karte nur als professionelles Video-Tool zu verkaufen, sondern von Anfang an auch auf den Aspekt Computerspiele setzt. Die wichtigsten Spiele-Hersteller wurden schon vor Monaten mit Entwicklungskits versorgt. Deswegen sollen bis Weihnachten ein gutes Dutzend Titel in speziellen MPEG-Versionen erscheinen. Unsere Tabelle gibt Ihnen darüber einen kurzen Überblick.

Auch sonst hat man an die Computerspieler gedacht. Da die MPEG-Karte ja auch die Sounds eines Films decodieren und abspielen muß, enthält Reel Magic einen kompletten 16-Bit-Soundteil. Kompatibilität zu »allen DOS-Spielen« wird auf der Packung versprochen. Der AdLib- und der Soundblaster-Standard sollen dabei unterstützt werden. Allerdings wird sich die Karte auch mit schon eingebauten Soundkarten vertragen; dann schaltet sich der entsprechende Teil auf der Reel Magic einfach ab.

Die technischen Daten der Sigma-Karte sind etwas verwirrend: Von einer Auflösung bis 1024 mal 768 wird da gesprochen. Das bedeutet nicht, daß Filme tatsächlich in dieser Auslösung gespeichert werden (die beträgt bei MPEG-1 maximal 352 mal 288), sondern daß Reel Magic das Bild in dieser Auflösung einblendet. Wenn Ihre VGA-Karte also unter Windows im 640 mal 480-Modus läuft und ein MPEG-Film den Bildschirm ausfüllt, hat der Film weiterhin die geringe Auflösung









Die Qualitätsunterschiede von Reel Magic und normaler VGA-Grafik sind enorm. Oben sehen Sie eine Szene aus »Return to Zork«. Unten sehen Sie »Sherlock Holmes, Consulting Detective« einmal in der MPEG-Auflösung und einmal in der normalen VGA-Auflösung.

SO FUNKTIONIERT MPEG

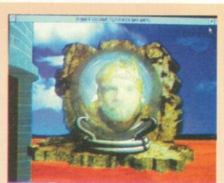
Das MPEG-Verfahren ist eine Methode, Filme auf ein absolutes Minimum an Information zu reduzieren. Ohne MPEG würde eine Minute Film rund 400 MByte verbrauchen – und das alleine für die Bildinformation. Die Zahl errechnet sich aus der Bildauflösung (352 mal 240 in 16 Millionen Farben – rund 250 KByte pro Bild) und der Bildrate (25 Bilder pro Sekunde beim europäischen PAL-System; bei NTSC mit 30 Bildern pro Sekunde wird es noch schlimmer!). Wie packt man 400 MByte/min auf 10 MByte/min und bringt dazu noch eine Minute Ton unter?

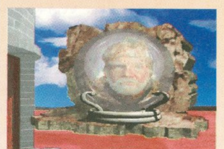
MPEG benutzt dafür zahlreiche »gemeine« Tricks. Zuerst einmal kann man ein einzelnes Bild in zwei »Kanäle« aufteilen: Die Farbinformation und die Helligkeit. Das menschliche Auge erkennt Helligkeitswechsel viel genauer als Farbwechsel. Deswegen kann man im Farbkanal einfach viele Informationen löschen, ohne daß wir einen Unterschied zum ursprünglichen Bild sehen.

Als zweites muß nicht jedes Bild komplett gespeichert werden. Wenn sich von einem zum anderen Bild nur eine Person einen Schritt nach links bewegt hat, ist fast der gesamte Hintergrund gleich geblieben. Also kann man im zweiten Bild alle unveränderten Bildteile einfach transparent und das alte Bild »durchschimmern« lassen. Einen Kameraschwenk kodiert MPEG, indem es das alte Bild entsprechend verschiebt und im dann leeren Bereich nur den neuen Teil speichert, quasi wie beim »Scrolling« in einem Computerspiel.

Diese Komprimierung ist kompliziert. Ein Computerprogramm muß sich Bild für Bild ansehen und entscheiden, welche Bildteile sich bewegt oder verändert haben und welche Änderungen so klein sind, daß das menschliche Auge sie gar nicht merkt – diese werden dann gnadenlos gelöscht, um Platz zu sparen. Die Bildqualität ist dabei vom Packer abhängig. Bei einfachen Packern werden die Bilder schnell unscharf und wirken »künstlich«. Nur handgetunte Packer schaffen eine Qualität, die sich nicht mehr von einem Videoband unterscheiden läßt.

Selbst die schnellsten MPEG-Packer auf Grafik-Workstations brauchen einige Sekunden pro Bild; eine Sekunde Film zu packen dauert dann bis zu zehn Minuten. Wer einen kompletten Spielfilm packen will, braucht nicht nur ein paar Tage Zeit. Der ungepackte Spielfilm muß ja auch irgendwo gespeichert werden – und das sind phänomenale 300 bis 500 Gigabyte! Kein Wunder, daß es zur Zeit rund 500 Mark kostet, wenn man von einem Studio eine Minute Film im MPEG-Verfahren packen lassen will.





»Return to Zork« sieht in der speziellen MPEG-Version wesentlich besser aus, als die normale CD-ROM-Version, die mit ruckeliger Animation in nur 256 Farben auskommen muß

DIGITAL VIDEO: DER VHS-KILLER?

Zu schön um wahr zu sein: Statt eines VHS-Bandes legen Sie demnächst eine handliche CD in Ihren Videospieler, um einen Spielfilm zu genießen. Dabei haben Sie nicht nur erhöhten Komfort (kein Hin- und Herspulen mehr, flimmerfreies Standbild und ähnliches), das Ganze wird vielleicht auch noch billiger.
Deswegen waren nicht nur Computer-Entwickler beim Digital-Video-Standard mit Feuer und Flamme dabei. Auch zahlreiche Hersteller von HiFi- und Video-Equipment haben sich dem Ganzen angeschlossen und einen neuen Standard aus der Taufe gehoben. JVC, Philips, Samsung und Goldstar sind ebenso dabei wie die Filmstudios Paramount und Warner Brothers und mehrere Anbieter von Karaoke-Videos. Die Mitgröhl-Bänder werden dann auch die CD-Spieler unsicher machen.
Zum Jahresende will Paramount eine Reihe von Spielfilmen als preiswerte Digital-Video-CDs veröffentlichen. Fest angekündigt ist »Top Gun«, weiter im Gespräch sind die Filme aus der »Star Trek« und »Indiana Jones«-Reihe. Ein Film wird dabei auf zwei CDs ausgeliefert: Nur ca. 75 Minuten Video passen auf eine CD, dann muß die Scheibe gewechselt werden.
Für Freunde von Filmen im englischen Original gibt es einen besonderen Gag: MPEG kennt keine Unterschiede zwischen PAL und NTSC. Jeder Spieler kann jede Digital-Video-CD wiedergeben. Auf der CD kann das Material in einem der Formate Film (24 Bilder pro Sekunde), PAL (25 Bilder pro Sekunde) und NTSC (30 Bilder pro Sekunde) gespeichert sein. Der MPEG-Decoder konvertiert dies automatisch für Ihren Fernseher oder Monitor.
Um die Digital-Video-CDs abzuspielen, brauchen Sie entweder einen PC mit CD-ROM und Decoder-Karte (beispielsweise Reel Magic), oder einen CD-i-Spieler von Philips mit FMV-Zusatz (MPEG-Decoder) oder einen der Digital-Video-Spieler, die nächstes Jahr von diversen HiFi-Firmen angeboten werden.



Die Reel Magic-Karte wird mit einem Spiel und einer Demo-CD ausgeliefert.

und wurde einfach auf die Größe »gezoomt«. Wenn Sie sehr nahe an den Monitor gehen, können Sie die einzelnen Bildpunkte sehen. Da dieser Zoom des Films durch die Hardware erfolgt, wird das Ganze dadurch nicht langsamer.
In jedem Fall wird der Film mit 32768 Farben abgespielt, auch wenn Ihre VGA-Karte bloß 256 oder gar nur 16 Farben darstellt. Da der MPEG-Film über das VGA-Bild geblendet wird, ist die Farbenzahl der VGA-Karte egal. In den meisten Situationen sind die 32768 Farben völlig ausreichend, an manchen Stellen (beispielsweise einem feinen Farbverlauf am Himmel) kann man aber doch die geringere Auflösung erkennen. Im Film wären bis zu 16 Millionen Farben gespeichert, doch aus Kostengründen rechnet Reel Magic das Bild auf die kleinere Farbenzahl herunter – ansonsten würde die Karte viel mehr RAM benötigen und wesentlich teurer werden.
Der Preis ist sicher das einzige Hindernis, sich nicht sofort

DIESE SPIELE KOMMEN

Schon seit Anfang des Jahres arbeiten einige Hersteller an Spielen speziell für die Reel Magic-Karte. Diese Titel wurden bisher angekündigt:

7th GUEST PART TWO (Trilobyte)
Die Fortsetzung zu 7th Guest wird es sowohl als normale PC-, wie auch als wesentlich flüssigere MPEG-Version geben.

DRAGON´S LAIR (Readysoft)
Die bisherigen Disk-Versionen waren nur ein müder Abklatsch des echten Automaten von 1982. Für die MPEG-Version werden alle Zeichentrick-Szenen digitalisiert.

ESCAPE FROM CYBERCITY (Fathom Pictures)
Eines der beliebtesten CD-i-Spiele. Interaktiver Zeichentrickfilm im Science-fiction-Genre.

FOOTBALL, GOLF, BASEBALL TRAINING (Intellimedia)
Sportspiele mit echten, im MPEG-Verfahren digitialisierten Szenen von Profi-Sportlern.

KINGS QUEST COLLECTION (Sierra)
Mit MPEG-Szenen aufgepeppte Compilation der älteren Kings-Quest-Spiele

LORD OF THE RINGS (Interplay)
In der MPEG-Version wirken die digitalisierten Filmszenen aus dem Zeichentrickfilm »Herr der Ringe« noch eindrucksvoller.

MAN ENOUGH (Tsunami)
Ein neues, noch völlig unbekanntes Spiel von Tsunami.

MICROCOSM (Psygnosis)
In einem auf Fingernagelgröße verkleinerten Raumschiff durchquert man einen menschlichen Körper. Die MPEG-Version soll gegenüber der normalen CD-ROM-Version wesentlich höhere Bildqualität haben.

OUTPOST (Sierra)
CD-ROM-only Spiel von Sierra, bei dem das Sonnensystem besiedelt werden muß. Die MPEG-Variante wird viele, speziell dafür berechnete Computergrafik-Filme von Raumschiffen und Planeten haben.

POLICE QUEST 4 (Sierra)
Das neue Polizei-Adventure von Sierra wird in der MPEG-Version speziell gedrehte Filmszenen enthalten.

REBEL ASSAULT (LucasArts)
Das CD-ROM-Spiel aus dem Star-Wars-Universum wird in der MPEG-Fassung Szenen aus den Filmen in echter Video-Qualität enthalten.

RETURN TO ZORK (Activision)
Das Grafik-Adventure erscheint in einer erweiterten MPEG-Fassung, die der Reel Magic-Karte umsonst beiliegen wird.

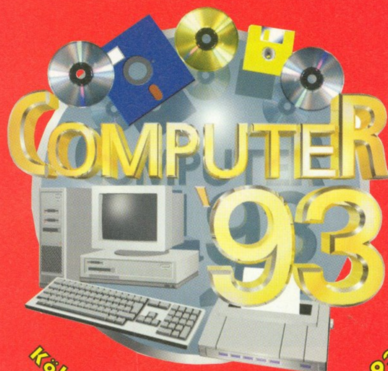
SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE (Icom)
Neuauflage der drei Sherlock-Holmes-Spiele mit wesentlich besserer Bild- und Ton-Qualität dank MPEG.

SPACE ACE (Readysoft)
Die Fortsetzung zu Dragon´s Lair soll Anfang 1994 erscheinen

VIDEO CUBE (Aris)
Ein Puzzlespiel, bei dem man eine Art Zauberwürfel aus Video-Sequenzen zusammenbauen muß. Dann wird man mit einer von hundert digitalisierten NASA-Weltraum-Sequenzen belohnt.

die neue Hardware zu kaufen: Knapp 900 Mark soll die »Reel Magic« bei Erscheinen kosten. Zwei Aspekte versüßen diesen Preis: Zum einen wird das komplette Spiel »Return to Zork« beiliegen, zum anderen ersetzt die Reel Magic auch eine schon vorhandene Soundblaster-Karte, die man dann weiterverkaufen kann (oder nicht mehr kaufen muß). Ohne CD-ROM-Laufwerk ist Reel Magic aber nutzlos; jede MPEG-Software wird nur auf CD ausgeliefert.
Zum Ausprobieren der Technik stand uns eine erste Vorversion von Reel Magic mehrere Tage lang zur Verfügung. Die beiden lila Balken in unseren Bildschirmfotos stammen aus einer Inkompatibilität, die die Entwickler gerade noch beseitigen. Einen genauen Testbericht aller Eigenschaften der Karte werden wir vornehmen, sobald das erste Serienmuster in unserer Redaktion erscheint. **(bs)**

Die Consumer-Messe



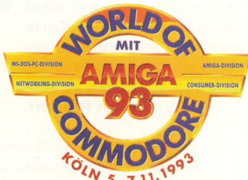
Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

Auf diese Messe warten alle PC-Anwender, Amiga-Freaks und Game-Fans

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das richtige wählen **DISKUSSIONEN:** Diese Trends bestimmen die Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:** Bereit alle Fragen zu beantworten **SEMINARE:** Experten plaudern aus der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör für alle Computersysteme



Commodore pur – mit der größten Amiga-Messe weltweit, die einzige von Commodore autorisierte Messe



Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene:	**DM 20,00**
Schüler/Studenten:	**DM 15,00**
zzgl. VVG:	**DM 2,00**

Bestellung gegen Vorkasse!

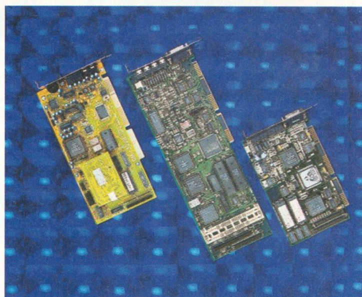
Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Fax 02 34 / 41 23 66

SCHLACHT DER SOUND-STANDARDS

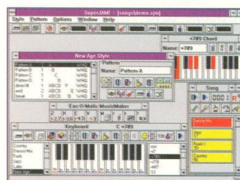


AdLib, Sound Blaster, General Midi oder Roland? Wie wär's denn mit allen Standards in einer Karte vereint? Drei neue Karten versprechen universellen Spiele-Wohlklang zu vertretbaren Preisen.

Wenn Sie Ihrem Rechner Flötentöne beibringen wollen, dann wagen Sie sich in eines der dunkelsten Kapitel der PC-Geschichte. Besonders finster wird es für Umsteiger vom Amiga, die es gewohnt sind, daß jede Maschine vierkanalige Digisound-Wiedergabe beherrscht – nicht mehr, aber auch nicht weniger. In der PC-Welt tummeln sich hingegen verwirrende Fachausdrücke wie PC-Speaker, AdLib, Sound Blaster (Pro), General MIDI, Roland MT-32 und vieles mehr. Aber wer kann was? Wer klingt wie gut? Wen brauche ich für welche Spiele?

Fangen wir klein an: Der **Speaker-Sound** ist gratis und sofort auf jedem PC verfügbar. Dabei wird der ursprünglich nur zur Wiedergabe von Kontrollpiepsern gedachte Lautsprecher so angesteuert, daß er auch simpelste Geräuscheffekte oder musikähnliche Töne produziert. Prädikat: nicht empfehlenswert.

Mit **AdLib**-Kompatibilität ist gemeint, daß eine Soundkarte (Erweiterungs-Steckkarte, die Musik und/oder Geräusche produziert) mit einem FM-Generatorchip von Yamaha ausgestattet ist. Dieser erzeugt synthetische Möchtegern-Instrumentenklänge durch mathematische Mixtur von Sinus-Schwingungen (Frequenzmodulation, FM). Klingt so mager, wie sich diese Beschreibung anhört. Daran ändert auch die Art des eingesetzten Yamaha-Chips wenig (OPL2 = 11 Stimmen, OPL3 = 20 Stimmen und komplexere Frequenzmodulation). Dennoch: AdLib ist bei zahlreichen (vor allem älteren) Spielen immer noch der Standard, wenn es um Musikerzeugung geht. Prädikat: nicht empfehleswert, aber notwendig.



Musizieren für jedermann: SuperJam für die Media-F/X-Karte macht's möglich

Die erste **Sound Blaster** galt lange Zeit als die ultimative Soundkarte. Sie vereint AdLib-Kompatibilität (OPL2, 11 FM-Stimmen) mit der Fähigkeit, jedes beliebige Geräusch digitalisieren und einstimmig wiedergeben zu können (8-Bit-Auflösung, mono). Damit können Spielprogramme sowohl Geräuscheffekte produzieren als auch Hintergrundmusik erschallen lassen. Prädikat: Mindestanforderung für seriösen Spielgenuß; macht eine reine AdLib-Karte überflüssig.

Die **Sound Blaster Pro**-Variante erlaubt Stereo-Aufnahme und Wiedergabe (2 Digisound-Kanäle) und verfügt über den 20stimmigen OPL3-Yamaha-Baustein. Im Alltagsgebrauch werden Sie den Unterschied zur Nicht-Pro aber kaum hören. Prädikat: Stereo kann nie schaden, wenn der Preis stimmt.

General MIDI, Roland MT-32: In der Welt der elektronischen Musik sind sogenannte Sample-Player längst an der Tagesordnung. Eine Vielzahl unterschiedlichster Instrumentenklänge (Klavier, Streicher, Schlagzeug etc.) wurden einmal im Studio aufgenommen, anschließend digitalisiert und in einem ROM-Chip dauerhaft in CD-ähnlicher Qualität gespeichert. Per MIDI-Kommandos (vom Keyboard, Sequenzer oder Computer) erwecken Sie die Samples zum Leben. Ein solcher Sample-Player im Miniformat ist nebst dem erforderlichen MIDI-Interface seit einiger Zeit nun auch auf PC-Soundkarten integriert (oder nachrüstbar) und wird – wie könnte es anders sein – über MIDI-Befehle angesprochen. Für die Sortierung der Instrumente im ROM gibt es aber unglücklicherweise zwei Standards: Roland MT-32 (älter, aber mit zahlreichen Sound-Variationsmöglichkeiten) und General MIDI (neuer, noch weniger populär). Doch egal, welchen Modus das Spiel oder die Soundkarte unterstützt: jedes Musikstückchen wird mit dieser Technik zum Ohrenschmaus. Prädikat: unabdingbar für natürlich klingende Musikwiedergabe.

Ideal wäre also eine Soundkarte, die AdLib-, Sound Blaster 16-, General MIDI- und MT-32-Kompatibilität zusammen und zu einem angemessenen Preis anbietet: und die gibt es. Gleich drei brandneue Alleskönner trafen haarscharf zu Redaktionsschluß in unserem Testlabor ein.

Technik

Ebenbürtig sind sich zunächst einmal alle drei Karten, was

DIE MEDIA-F/X IST TOT...

...es lebe die Media-F/X! Mit diesen Worten teilte uns Spea nach Redaktionsschluß mit, daß die von uns getestete, nagelneue Media-F/X-Soundkarte noch vor dem offiziellen Auslieferungtermin mal eben schnell überarbeitet wird. Als Digital/Analog-Wandlerchip fungiert nun auch (wie bei den beiden anderen Testkandidaten) der AD1848, der eventuell sogar für eine Microsoft Sound System-Kompatibilität sorgen wird – aber auf jeden Fall erst einmal für einen saubereren Klang. Eine softwaremäßige Bass- und Höhenregelung soll ebenso vorhanden sein wie die Möglichkeit, den Ausgangsverstärker ab- und damit auf Linepegel umschalten zu können. Dem Rotstift ist das SCSI-CD-ROM-Interface zum Opfer gefallen. Dafür können Sie aber nun neben Sony-Drives nun auch Laufwerke von Mitsumi und Panasonic (Matsushita) anschließen – ein guter Tausch, wie wir meinen.

die Auflösung bei der Aufnahme und Wiedergabe von Digi-Sounds anbelangt: Mit 16 Bit erreichen alle CD-Spieler-Niveau; Stereo ist selbstverständlich. CD-ebenbürtige Abtastraten von bis zu 44,1 KHz beherrschen sie ebenfalls allesamt, die Midia Sound 2000 SB verkraftet sogar DAT-gemäße (aber nicht notwendige) 48 KHz. Schnittstellen für CD-ROM-Laufwerke bietet ebenfalls jedes Modell, doch die unterstützten Standards differieren gravierend. Bei der Midia haben Sie die Qual der Wahl: Es existieren drei spezielle Soundkarten-Versionen, die entweder für Sony-, Mitsumi- oder Matsushita/Panasonic-Laufwerke gedacht sind. Orchids SoundWave versteht sich standardmäßig sowohl auf Sony- als auch auf Mitsumi-CD-ROM-Drives. SCSI- und Sony-Laufwerke finden Anschluß an die Media-F/X.

Bis auf diese Karte bieten alle Kandidaten separate Audio-Ausgangsbuchsen für Linepegel (Stereoanlagen-kompatibel) und Verstärkerpower (für Kopfhörer oder Miniboxen). Dafür bietet die Media-F/X nicht nur die doppelte ROM-Kapazität (siehe auch »Klang«), sondern zudem die Möglichkeit, diesen Instrumentenspeicher mittels RAM- oder ROM-Modulen auf insgesamt 12 MByte hochzurüsten.

Was an Zubehör bei dieser Karte enthalten sein wird, stand leider noch nicht endgültig fest. Die Midia Sound 2000 SB ist mit Kabeln jeglicher Art bestens versorgt (MIDI, CD-Steuerung, CD-Audio). Variationsfreudig präsentiert sich die SoundWave 32: In der (rund 550 Mark teuren) Vollaussattung erhalten Sie neben einigen noch nicht definitiven Software-Beigaben ein Audiokabel, ein hochwertiges Miniaturmikrofon sowie ein schmuckes kleines Lautsprecherpärchen. Wer einen glatten Hunderter sparen will, bekommt die Karte auch ohne Hard- und Softwaredreingaben unter dem Namen »SoundWave 32 SE«. Nochmal 100 Mark weniger müssen Sie auf den Ladentisch legen, wenn Sie nicht selbst sampeln wollen und auf die Kompatibilität zum Windows Sound System verzichten können – »GameWave 32« heißt treffend das billigste SoundWave-Familienmitglied.

Klang

Da sowohl die Midia 2000 SB als auch die SoundWave 32 den Analog-/Digitalwandlerchip »AD1848« einsetzen, unterscheiden sie sich nur minimal in der Klangqualität, was die Aufnahme und Wiedergabe von Musik und Geräuschen im 16-Bit-Modus anbelangt. Ein anderer Chip läßt die Media-F/X in dieser Disziplin meßtechnisch gesehen etwas zurückfallen – aber hören können Sie den Unterschied beim besten Willen nicht. Auch in puncto Rauschfreiheit erhalten alle drei Kandidaten gute Noten – solange man nichts über die Mikrofoneingänge aufnimmt. In dem noch folgenden Abschnitt »General MIDI« erfahren Sie, wie es um die Qualität der Instrumentensamples aus musikalischer Sicht bestellt ist. Rein technisch betrachtet sind am Sampleklang weder beim Rauschabstand noch beim Frequenzgang gravierende Mängel auszumachen.



Auch dieses Stereoanlagen-Imitat gibt es gratis zu jeder Media-F/X dazu

Der schönste Klang nutzt aber nichts, wenn die Soundkarte nicht kompatibel zu den Programmen ist, die Sie damit spielen wollen. Gleich vier verschiedene Standards gibt es, an denen sich die Karten messen müssen: Sound Blaster, AdLib, General MIDI und Roland MT-32.

Sound Blaster

In vielen Soundkarten-Tests wäre dies der erste Stolperstein, nicht aber für unsere drei Kandidaten. Die reine Sound Blaster-Ausgabe, sprich digitale Soundeffekte, funktioniert mit allen Testspielen einwandfrei.

Ob es Sprachausgabe in »Privateer« oder das Schwerterklirren in »Prince of Persia 2« ist: Es ertönen immer die richtigen Sounds ohne große Störungen, ohne daß ein speicherfressendes Programm für die Emulation sorgt (wie beispielsweise bei der Gravis Ultrasound). Keine der drei Karten verarbeitet die Stereo-Samples einer Sound Blaster Pro; digitale Effekte gibt es also nur in Mono.

AdLib

Fast jedes Spiel unterstützt noch den guten alten OPL2-Chip von Yamaha, im Volksmund auch AdLib-Sound genannt, weil die AdLib die erste Soundkarte war, die diesen Chip benutzte. Am einfachsten tut sich in diesem Test die Midia: Da ein Original-Yamaha-Chip auf dem Bord schlummert, gibt es den Original-AdLib Sound zu hören – was anderes war ja auch nicht zu erwarten.

Bei der Spea Media-F/X gibt es diesen Chip optional, das heißt, Sie müssen ihn dazukaufen, wenn Sie ihn brauchen. Und das tun Sie, wenn Sie Spiele laufen lassen wollen, die keine MIDI-Unterstützung bieten und den AdLib-Chip voll ausreizen. Denn die Emulation von OPL2 durch ein Programm im DSP der Karte klingt nur bei einfachen Melodien gut. Komplizierte Klangmuster wie bei »Lost Vikings« im AdLib-Modus gehen auf der Spea völlig verloren. Auch die Orchid SoundWave muß den DSP per Software emulieren lassen, was als Chip nicht vorhanden ist.

Doch anders als die Media-F/X kommt die SoundWave hervorragend mit komplexen AdLib-Sounds zurecht. »Lost Vikings« klingt nahezu so wie auf dem Original. Aufgewertet werden die OPL-Melodien und -Effekte durch einen Quasi-Stereo-Generator. Da die 11 OPL-Stimmen auf den linken und rechten Lautsprecher verteilt werden, bekommen Mono-Spiele jetzt einen künstlichen Stereoeffekt verpaßt. Wegen des besseren Klangs gewinnt die SoundWave deswegen knapp vor der Midia (die allerdings einen Hauch kompatibler ist). Die Media-F/X liegt in dieser Disziplin abgeschlagen zurück.

General MIDI

Alle drei Karten beherrschen General MIDI ohne Wenn und Aber. Klanglich gibt es aber große Unterschiede, die sich auch in den Spielen niederschlagen. »Privateer« klingt auf der Media-F/X eindeutig am besten; die Gitarrensoli, Kirchenglocken und anderen Effekte wirken sehr »echt«. Die SoundWave und die Midia halten sich hier die Waage: Sind bei der SoundWave manche Instrumente recht gleich, klingen auf der Midia einige Instrumente künstlich. In beiden Fällen geht dadurch die Melodie nicht verloren, aber im direkten Hörvergleich ist die Media-F/X der ganz klare Sieger. Platz 2 müssen sich die beiden anderen Karten teilen.

Roland MT-32

Obwohl immer mehr Hersteller zu General MIDI greifen, sind es doch gerade viele ältere Spiele, die nur mit einer echten Roland MT-32-Karte gut klingen. Einen einfachen Roland-Emulationsmodus haben alle drei Karten. Dieser funktioniert aber nur mit rund der Hälfte aller Spiele, die Roland-Sound benutzen. Woran liegt's? Die Roland-Karte hat normalerweise rund 200 programmierte Instrumente. Manche Spiele wollen aber spezielle Sound-Effekte realisieren und programmieren manche Töne in der Roland-Programmiersprache um. Die Emulationen anderer Soundkarten bieten auch die selben Instrumente an, aber die Roland-Programmiersprache verstehen sie nicht. Wenn ein Spiel also selber Instrumente programmiert, läuft es weder auf der Media-F/X noch auf der Midia 2000 SB zufriedenstellend. Statt einer E-Gitarre erklingt dann beispielsweise eine Oboe, statt Helikopter-Geräuschen ein Symphonie-Orchester.

Die Orchid SoundWave 32 ist in dieser Hinsicht aber ambitionierter. Deren MT-32-Emulation will auch größtenteils die Roland-Programmiersprache verstehen können und damit praktisch alle MT-32-Spiele unterstützen. Leider war bei unserer Testversion der Karte dieser Teil der Software noch nicht ganz fertig: Während die Musik der meisten Spiele tatsächlich nach Roland klang, gab es einige Ausreißer, die einfach nicht zur Zusammenarbeit mit der SoundWave zu bewegen waren.

Ganz klar ist die SoundWave die kompatibelste der drei getesteten Karten, was Roland-Sound angeht. Spiele von Sierra, LucasArts und anderen Firmen liefen problemlos, bei den beiden anderen Kandidaten gab es hier Mißtöne und falsche Instrumente. In Einzelfällen versagt auch die SoundWave den Dienst. Doch da die Emulation per Programm erfolgt, kann der Hersteller solche Mängel durch preiswerte Updates in den Griff bekommen.

Einen eindeutigen Testsieger auszumachen fällt schwer, da sowohl die Software der SoundWave 32 als auch die Hardware der Media-F/X (siehe Kasten) noch nicht Ihre endgültige Form erreicht haben; auch an der Midia soll noch ein wenig gefeilt werden. Bei der klangtechnisch nicht zu verachtenden Midia Sound 2000 SB kann aber die überragende AdLib-Kompatibilität alleine den hohen Preis nicht rechtfertigen. Für die Media-F/X spricht schließlich der (schon jetzt) überragende Klang der Instrumentensamples, während die SoundWave bei der MT-32-Kompatibilität eindeutig die Nase vorn hat. **(ts/bs)**

Name:	**Midia Sound 2000 SB**	**SoundWave 32**	**Media-F/X**
Hersteller/ Vertrieb:	Magic Music, Bretzfeld	Orchid, Meerbusch	Spea / Video 7, Starnberg
Preis inkl. MwSt. (ca.):	800 Mark	350-550 Mark*	500 Mark
Kompatibilität:	Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32, General MIDI, Microsoft Sound System	Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32, General MIDI, Microsoft Sound System	Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32, General MIDI
FM-Stimmen / Operatoren:	11 / 2 (AdLib-/OPL-2-Chip)	11 / 2 (AdLib-Emulation)	ja (Emulation / Zusatz)
Sample-ROM-Kapazität:	1 MByte	1 MByte	2 MByte (max. 12)
Sample-Stimmen simultan:	24	24 (GM) bzw. 32 (MT-32)	32
Auflösungen:	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo
Sampleraten:	5,5 bis 48 KHz	2 bis 44,1 KHz	11,025 bis 44,1 KHz
Baß- / Höhenregler:	nein	nein	nein*
Verstärkerleistung:	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt	k.A.
CD-ROM-Interface:	ja (Sony-Standard, andere auf Anfrage)	ja (Sony- & Mitsumi-Standard)	ja (SCSI & Sony-Standard)*
MIDI-Interface:	ja (MPU-401)	ja (MPU-401)	ja (MPU-401)
Joystick-Anschluß:	ja	ja	ja
Regler:	Lautstärke, Mikrofoneingang	keine	keine
Signaleingänge:	Mikrofon, Line, CD-Audio (intern)	Mikrofon, Line, CD-Audio (intern)	Mikrofon, Line, CD-Audio
Signalausgänge:	Line, Lautsprecher	Line, Lautsprecher	Lautsprecher / Line*
Hardware-Zugaben:	Stereo-Kabel (Klinke/Klinke), MIDI-Adapterkabel, CD-ROM-Steuer- & Audio-Kabel	Stereo-Kabel (Klinke/Cinch), Kondensator-Mini-Mikrofon, Passiv-Lautsprecherpaar	(Ausstattung steht noch nicht fest)
Mitgelieferte Software:	DOS- & Windows-Treiber, Sound-Manager, Begleitautomatik (Windows), Soundeditor (Windows)	DOS- & Windows-Treiber etc. (endgültige Ausstattung steht noch nicht fest)	DOS- & Windows-Treiber, Begleitautomatik, Text-in-Sprache-Konverter, Stereo-Anlage, Präsentations-Software

Die Daten in dieser Tabelle beruhen zum Teil auf Herstellerangaben. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit können wir trotz größtmöglicher Sorgfalt leider keine Gewähr übernehmen.
***) Im Artikel finden Sie wichtige Erläuterungen zu diesem Punkt**

Spiele REFERENZEN

Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt.
Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**



ABENTEUER-SPIELE

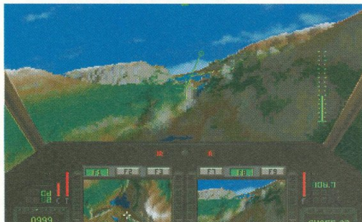
Day of the Tentacle

Kleine Zeitreise gefällig? Der Nachfolger zum Klassiker »Maniac Mansion« vereint alle Tugenden eines guten Adventures: originelle Handlung, intelligente Puzzles, komfortable Bedienung und viel Humor.

IM DUNSTKREIS:
Lost Files of Sherlock Holmes (Stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts).
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Monkey Island II (Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von LucasArts, Prädikat »besonders komisch«).
Space Quest V (Parodistischer Rundumschlag in Sachen Sciencefiction. Karge Puzzles, aber viele Gags und edle Grafik).
Secret of Monkey Island (Teil 1 von LucasArts humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Comanche



Dieses Hubschrauber-Actionpaket von Novalogic setzt neue 3D-Maßstäbe. Das verblüffend realistisch dargestellte Terrain wird auf schnellen PCs zum Augenschmaus.

IM DUNSTKREIS:
Zool (Witziger Geschicklichkeits-Test mit superschneller Grafik – Gremlin läßt es scrollen, was das Zeug hält).
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
X-Wing (3D-Weltraumaction mit einer Prise Simulation. Lucas Arts sorgte für den stilechten Star Wars-Handlungsrahmen).
Wing Commander II (Flotte Space Opera von Origin mit spannender Story und schönen Grafiken).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



Flöhe hüten ist leichter, als eine Horde vertrottelter Lemminge mit List und Tücke ans Ziel zu führen. Dieser Psygnosis-Klassiker bietet Spielspaß pur.

IM DUNSTKREIS:
Lemmings 2 (Die Fortsetzung zum Referenzspiel: mehr Levels, mehr Lemminge, mehr Funktionen – aber nicht so viel Spielwitz wie beim Vorgänger).
The even more Incredible Machine (Sierra präsentiert gewitzte Logeleien mit physikalischen Kniffen).
Gobliins 2 (Knackige Grübel-Puzzles mit einer Prise Abenteuerspiel; grafisch sehr humorvoll von Coktel Vision inszeniert).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld II



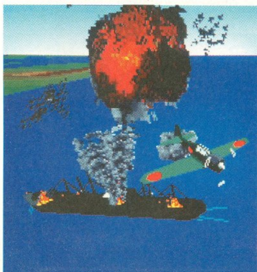
Willkommen in den 3D-Welten von Origin! Ultima Underworld II ist ein komplexer, anspruchsvoller Fantasy-Spaß mit verblüffend realistischer Grafik. Nicht nur für Rollenspiel-Freaks ein Erlebnis.

IM DUNSTKREIS:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Ultima VII Part II/Serpent Isle: (Der jüngste Sproß von Origins anspruchsvoller Fantasy-Saga mit viel Atmosphäre und Story).
Lands of Lore (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreich. Ein »Rollenspiel light« von Westwood/Virgin).
Betrayal at Krondor (Dynamix' Rollenspiel-Debüt protzt mit einer starken Story und vielen neuen Ideen).
Ultima Underworld (Nicht ganz so umfangreich wie der Nachfolger, aber immer noch eine Klasse für sich. Origins erstes »Unterwelt«-3D-Spiel ist leichter und damit für Einsteiger besser geeignet als Teil 2).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.

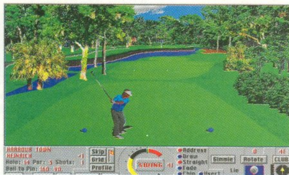


IM DUNSTKREIS:
Strike Commander (Grafisch furiose Jet-Simulation mit ein paar Messerspitzen Action und Strategie. Origins 3D-Brummer kommt erst auf schnelleren 486ern richtig auf Touren).
Stunt Island (Disney Softwares »Flugsimulation light« mit Filmstudio-Atmosphäre. Basteln Sie Ihre eigenen Stunts).
Tornado (Digital Integration hält sich mit grafischem Schnickschnack zurück, bietet aber eine sehr kompetente Simulation).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
Formula One Grand Prix (Microprose sorgt für eine betont realistische Fahrsimulation rund um den Formel-I-Rennbetrieb. Viele spielerische Finessen und beeindruckende 3D-Grafik).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

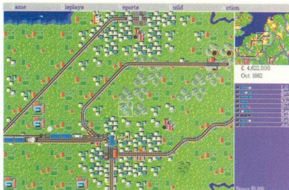


IM DUNSTKREIS:
Car & Driver (Brausen Sie mit Traumautos über zehn Strecken. Fetziges Fahren ohne Reue, auch ohne Führerschein bei Electronic Arts erhältlich).
Sensible Soccer (Das mit Abstand beste Fußball-Actionspiel. Renegade sorgt für viel Tempo und tolle Liga-Wettbewerbe).
NHL Hockey (Ein Hochgenuß für Eishockey-Fans: Spannung, Action, Bodychecks).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen mit 3D-Grafik von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon Deluxe

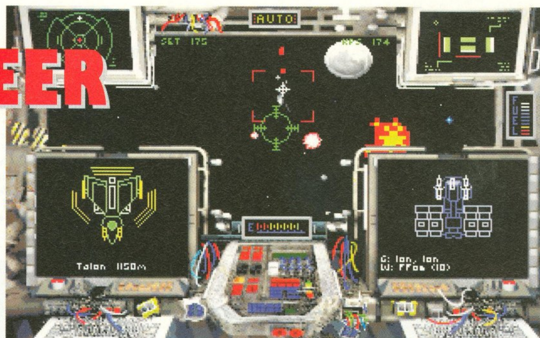
Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



IM DUNSTKREIS:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen treffen muß).
Syndicate (Düstere SF-Strategie von Bullfrog. Steuern Sie bis zu vier unabhängige Charaktere durch Städte voller grimmiger Cyborg-Agenten).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Dune II (Wohlig-hektische Echtzeit-Strategie von Virgin. Höchst spannende Umsetzung des Kultromans »Der Wüstenplanet«).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

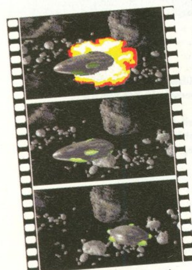
PRIVATEER

Als Sternenschiffer mit der Lizenz zum Handeln nehmen Sie es mit Piraten, Kilrathis und einem geheimnisvollen Alien-Volk auf.

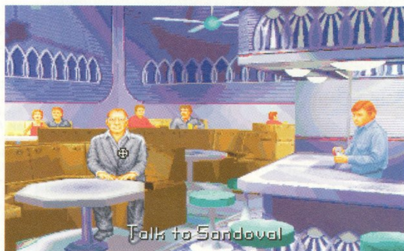


Im Weltall kennt man kein Pardon: Piraten schießen hemmungslos Ihr Schiff zu Schrott, um an die Ladung zu gelangen.

Während sich an der Front im Gemini-Sektor die Kilrathis und die Terraner gegenseitig die Köpfe einschlagen, steht der Rest des Universums nicht still. Hinter der Front, im von Menschen besiedelten Weltall, wird gehandelt, gelogen und gemeuchelt. Piraten machen Handelsrouten unsicher, religiöse Fanatiker wollen alle Technik abschaffen, Militär und Polizei stellen den Freihandel gerne mit Schmuggelei gleich und drangsalieren ehrbare Piloten. Willkommen in der Welt von »Privateer«.



Aus der Intro-Sequenz: Ein Raumschiff unbekannter Bauart wird von einem Blindgänger getroffen und aktiviert sich aus jahrhundertelangem Schlaf.



In den Weltraum-Bahnhofs-Kneipen findet man ab und zu auch einen möglichen Klienten für besondere Aufträge.

Das Programmierteam rund um 3D-Action-Guru Chris Roberts hat uns schon in zwei Bestsellern in das Universum der Kilrathi-Kriege entführt. »Wing Commander« 1 und 2 gehören nicht nur zu den Verkaufshits der letzten Jahre, sondern zeigten auch, was ein PC so alles drauf hat, wenn man die VGA-Karte richtig ausnutzt. Bevor den Katzen-Unholden in »Wing Commander III« Ende 1994 endgültig der Garaus gemacht wird, versetzt uns das jüngste Spiel des Teams in die zivile Raumfahrt, die sich als nicht weniger gefährlich erweist, als der Dienst in der terranischen Navy.

Die Ausgangssituation von »Privateer« ist typisch: Als junger Raumpilot mit wenig Erfahrung und einem geerbten, klapprigen Schiff versuchen Sie, durch Handel zwischen Planeten und Annehmen gefährlicher Aufträge den Lebensunterhalt zu finanzieren. Mehr Geld steckt man in bessere Ausrüstung, die man wiederum für die gefährlicheren Missionen braucht, die, Sie ahnen es, noch mehr Geld abwerfen



Auf jedem Planeten und jeder Basis gibt es eine »Börse«, an der Sie Ladung zu lokalen Preisen kaufen und verkaufen können.



Was ist das für ein uraltes Artefakt, das weder den Menschen, noch den Kilrathi zugerechnet wird?



Ein Auszug aus dem Privateer-Einkaufskorb: Vom Plutonium über Maschinenteile bis hin zum Computerspiel gibt es alle denkbaren Handelsgüter.



BORIS SCHNEIDER

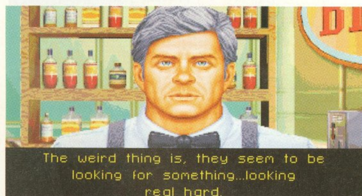
Letzten Monat jagte mir Origin mit der »Wing Commander Academy« einen riesigen Schrecken ein. Zum Glück war die müde Academy nur ein Ausrutscher, denn »Privateer« erfüllt praktisch alle gesetzten Erwartungen. Das sture Missionen-Abfliegen der Wing-Commander-Spiele entfällt; hier bin ich mein eigener Herr und bestimme, wo es im Weltall lang geht. Das Handeln ist nicht allzu schwer, aber wer schnell Geld verdienen will, muß schon gut taktieren können.

Was mich am meisten an »Privateer« stört, sind die ständigen Angriffe von wütenden Piraten und amoklaufenden Fanatikern. Stellenweise ist im zivilen Weltraum mehr los, als an der kilrathischen Front in Wing Commander 1.

Wer da mit wenig Schutzschilden und kleiner Bewaffnung tausend Tode gestorben ist, schleudert vor Wut schon mal die Maus in die Ecke. Den Programmierern ist es anscheinend auch aufgefallen: Die Unverwundbarkeits-Option wendet man gerne an, um längere Strecken einfach durchzufliegen; erst wenn man ins System stößt, in dem die Mission wartet, schaltet man den offen zugänglichen Cheat-Modus wieder aus.

Ob mit oder ohne Mogeln: »Privateer« ist groß. Auch die erfahrensten Wing-Commander-Piloten sollten ein ganzes Weilchen bis zum Ende brauchen; wer mit einem Disk-Monitor in die Handlung spickt, verdirbt sich einige Wochen verschärften Spielspaß.

Anders als das Strike-Commander-Monstrum kann man Privateer auch noch auf einem gemütlichen 386er spielen (wobei eine Runde an einem Local-Bus-486er allerdings für Neidgefühle sorgt). Nur der Sound-Support stimmt mich etwas verdrießlich: Das »Speech Accessory Pack« zum Extra-Preis klingt eher nach Abkassiererei.



Der Barkeeper hat immer Hintergrundwissen oder handfeste Tips parat

– wenn man auf dem Weg dorthin nicht im Vakuum des Weltalls endet.

Die »Spielfläche« von Privateer, der Gemini-Sektor, ist in vier Quadranten aufgeteilt. Jeder dieser Quadranten hat einen eigenen Charakter: Clarke liegt direkt an der Front und wird vom Militär kontrolliert. In Faris gibt es viele Asteroiden und dementsprechend viele Minen, aber auch Piraten, die sich hier hervorragend verstecken können. In Potter befindet sich nicht nur die Hauptstadt der ganzen Systeme, New Constantinopel, sondern auch der Universitäts-Planet Oxford und der Industrieplanet New Detroit. Kaum etwas los ist in Humboldt, dem vierten und am wenigsten entwickelten Quadranten. Kein Wunder, daß Sie Ihre Karriere just in dieser Ecke des Weltalls beginnen müssen.

Die Navigation in diesem Abschnitt ist nicht einfach zu verstehen: Jeder Quadrant hat über ein Dutzend Sektoren. Die Sektoren sind durch Wurmlöcher miteinander verbunden, welche Sie aber nur mit einem Hyperraum-Antrieb (Jump Drive) nutzen können. Außerdem tummeln sich in den Sektoren auch diverse Basen und Planeten; manchmal wurden auch mitten im leeren Raum Navigationspunkte eingerichtet. Alle diese Orte werden auf einer Sektoren-Karte angezeigt – wenn Sie den Atlas für den jeweiligen Quadranten gekauft haben. Ohne Atlas fliegen Sie nur wirr im Raum umher. Wer nur den Humboldt-Atlas besitzt und in den Quadranten Potter fliegt, ist verloren, denn unterwegs kann man nicht nach dem Weg fragen.

Da zu Beginn das Geld gerade mal dazu ausreicht, ein paar Waren in den Laderaum zu schaffen und vollzutanken, wird man um das Handeln nicht herumkommen. Die Waren, die man billig gekauft hat, versucht man auf einem anderen Planeten teuer wieder loszuwerden. Auf einem Minen-Asteroiden gekaufte Rohstoffe sind in einer Raffinerie sehr begehrt. Wer sich auf einem der »Freizeit«-Planeten mit diversen Videos, Computerspielen und der neuen »Plaything«-Ausgabe eindeckt, kann auf einer langweiligen Militär-Basis jede Menge Kohle machen. Die Handelsstrategien sind relativ einfach zu durchschauen, da alle Planeten sehr klar gekennzeichnetes Angebot und Nachfrage haben.



Jeder Planeten-Typ hat seine eigene Menü-Grafik; oben eine kahle Basis, darunter die Universität Oxford und einer der zwielichtigen »Pleasure«-Planeten.



Mit dem kleinen Cockpit der Taurus (siehe oben) haben Sie nicht den vollen Überblick – ein Nachteil in jedem Raumkampf. Ein Luxus-Schiff wie die Orion (unten) bietet bessere Aussicht – doch die hat einen gesalzenen Kaufpreis.



THOMAS WERNER

Da wollen die hergelaufenen Texaner von Origin doch tatsächlich am Thron des Spiele-Klassikers schlechthin kratzen: Elite brachte 1985 C 64-Besitzer um ihre letzte Freizeit und ist auch heute noch ein Standard, mit dem sich wenig messen kann. Mit entsprechender Skepsis habe ich Privateer gespielt. Der Origin-übliche Grafik-Schnick-Schnack kann ja auch nur Make-Up für einen zweitklassigen Clone sein.

Mit dieser Einstellung bin ich dann prompt in die Vorurteils-Falle getappt. Privateer ist einfach gut. In einigen Details ist es anders und nicht unbedingt schlechter als Elite, doch auch eingeschworene Fans können sich mit diesem Spiel anfreunden.

Gewiß, das Universum ist kleiner, die Planeten etwas einfacher, der Handel leichter zu durchschauen. Dafür gibt es aber eine richtige Handlung. Danach hatten wir bei Elite ja immer gesucht. Gibt es die Generationenschiffe wirklich? Wie steht es im Krieg mit den Thargoiden? Privateer deutet nicht nur an, sondern erzählt eine tolle Geschichte mit allen Hintergründen und Nebenhandlungen.

Kurz und gut: Privateer kaufen und David Braben alles Gute wünschen: Ob »Elite II« (wenn es denn mal endlich kommt) da noch mithalten

Auf jeder Station und jedem Planeten gibt es auch einen »Mission Computer«, quasi eine Art Arbeitsamt für Söldner. Diverse Firmen bieten Aufträge wie »Lieferung von Waren durch ein Kilrarthi-Gebiet«, »Eskorte von Transporter« oder »Kopfgeld für die Eliminierung des Piraten X« an. Je nach Gefährlichkeit gibt es mehr oder weniger saftige Erfolgsprämien.

Wenn Sie einen Auftrag annehmen, wird dieser aus der Datenbank gelöscht. Sie können sich also etwas Zeit bis zur Ausführung lassen, denn kein anderer Privateer steht mit Ihnen im Wettlauf. Einfach wild Missionen anzunehmen und nicht auszuführen, ist unmöglich: Wenn Sie drei Aufträge angenommen haben, müssen Sie diese erst mal erledigen, bevor weitere Klienten mit Ihnen verhandeln.

Leider haben die Aufträge aus dem Missions-Computer einen kleinen Nachteil: Manchmal zahlt der Auftraggeber einfach nicht. Vielleicht ist er in der Zwischenzeit pleite gegangen, vielleicht will er Sie auch nur übers Ohr hauen. Garantierte Zahlung gibt es nur bei Missionen, die Sie von einer der Gilden erhalten. Dazu müssen Sie erstmal Mitglied in einer solchen werden. Sowohl die Söldner- wie die Handelsgilde verlangen saftige Eintrittsgebühren. Dafür gibt es dort Missionen mit garantierter Zahlung und exakterer Beschreibung der Gefahren. Allerdings fließt etwas weniger Geld in Ihre Tasche, denn die Gilde kassiert mit.



Neuer Laser, neues Glück: Das hartverdiente Geld wird gleich wieder in neuer Ausrüstung angelegt.



IM VERGLEICH

PRIVATEER	**90**
Strike Commander	88
Wing Commander II	86
X-Wing	77
Wing Commander Academy	68

Wir haben einen neuen Spitzenreiter: Privateer überflügelt dank seines Handels- und Missionen-Bonus den bisherigen Weltraum-Hit Wing Commander II. Auch gegen den just erschienen Strike Commander kommt Privateer spielend an: Schnellere Grafik und mehr Spieltiefe sorgen dafür. Da hat es die X-Wing-Konkurrenz arg schwer, von der langweiligen Wing Commander Academy ganz zu schweigen.

Ganz wagemutige Privateers schauen auch mal in die Kneipen der einzelnen Systeme. Dort findet sich vielleicht ein potentieller Auftraggeber, der per Handschlag eine besonders heikle, aber lukrative Mission für Sie hat. Durch diese Personen kommt auch eine tieferschürfende Handlung ins Spiel; dazu aber später mehr.

Das Weltall ist kein sicherer, gemütlicher Ort. Da sind zum einen die Piraten, die hinter jeder Schiffsladung her sind. Natürlich können auch Sie die Piraten-Karriere einschlagen. Kaufen Sie sich einen Traktor-Strahl, zerballern Sie hilflose



Anflug auf einen Planeten; gedockt und gelandet wird automatisch

Handelsschiffe und sammeln Sie die Überreste auf. Bloß mit dem Verkauf sollten Sie vorsichtig sein; so manches zivilisierte System könnte sich fragen, woher Sie die Waren haben, und Ihnen »Insys«, die »In System Security« auf den Hals hetzen. Wer sich mit den Piraten gut stellt, kann von diesen auch Schmuggelware billig einkaufen. Eine Ladung Sklaven für einen Landwirtschaftsplaneten oder eine Kiste der Designer-Droge »Brillance« bringen schnelles Geld – oder schnellen Ärger, wenn Militär und Insys dahinter kommen. Ein weiteres Problem stellen die Anhänger der »Church of Humanity« dar. Jene Fanatiker sind gegen alles technische und wollen den interplanetaren Handel unterbinden, damit auf allen Welten eigene, unberührte Zivilisationen entstehen – im Volksmund werden die Anhänger dieser Sekte auch »Retros« genannt.

Dieses Ziel versucht die Church zu erreichen, indem sie alle Handelsschiffe im Kamikaze-Verfahren angreift. Da die Sekte ständig neue Anhänger bekommt und offenbar gute Finanzreserven hat, taucht sie immer wieder in diversen Systemen auf und sorgt so für neue Missionen oder aber für Ärger bei einem eigentlich ruhigen Handelsflug.

Als Grundlage für ein schmissiges Science-fiction-Action-Spiel würden diese Elemente ja durchaus ausreichen, doch Origin hat noch eine komplette Roman-Handlung im Spiel versteckt. Schon in der Intro-Sequenz ist ein völlig unbekanntes Raumschiff zu sehen, das sich in einem Asteroiden-Gürtel versteckt hält. Im Laufe des Spiels stoßen Sie auf ein »Artefakt«, einen Gegenstand, der weder von den Kilrathi, noch von den Menschen stammt. Wenn Sie die Herkunft des Artefakts erkunden wollen, geht der Ärger los: Der Vorbesitzer wird ermordet, Kilrathi wie Navy sind hinter Ihnen her und um das Geheimnis zu lösen müssen Sie Aufträge eines Verbrecher-Syndikats annehmen, eine Blockade um einen Planeten brechen, ein völlig unbekanntes Stück Weltall kartographieren, sich in der Oxford-Universität einschreiben und noch einige andere Gefahren bestehen. Nur so können Sie Stück für Stück das Puzzle zusammensetzen – dessen wirklich gelungene Lösung hier nicht verraten werden soll. Nur soviel sei gesagt: Ein Happy End ist möglich, nach welchem man aber trotzdem immer weiter spielen und den eigenen Reichtum vermehren kann – bis die erste Missionsdiskette für Privateer kommt (Voraussichtlicher Termin: Februar 1994).

Technisch und spielerisch ist Privateer ein geschickter Mix aus Strike Commander, Wing Commander und Elite. Die 3D-Weltraum-Szenen sind nahezu identisch mit Wing Commander II. Alle Objekte wurden von einem 3D-Programm vorberechnet und in mehreren Perspektiven gespeichert. Diese vorberechneten Bilder werden auf dem Bildschirm gezoomt, gedreht und perspektivisch genau ausgewechselt, um einen recht verblüffenden 3D-Effekt zu erzeugen. Die Grafiken sind etwas detaillierter und schneller als bei der Wing-Commander-Serie; das ist aber nur im direkten Vergleich zu erkennen.

Die grafische Aufmachung aller Nicht-3D-Szenen auf den einzelnen Stationen und Planeten sieht dagegen wie ein in die Zukunft versetzter Strike Commander aus. Vom der allgemeinen Menü-Führung bis zum Handschlag, mit dem

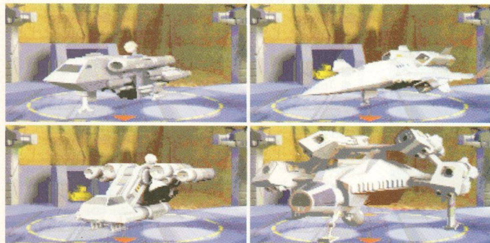


HEINRICH LENHARDT

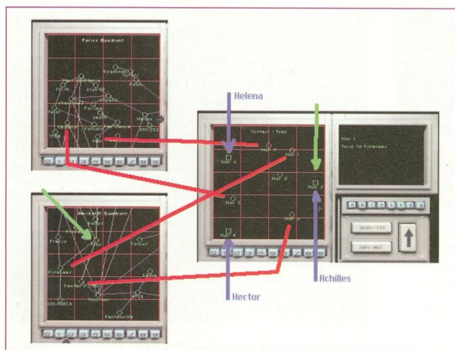
Eigentlich hätte Origin dieses Programm auch »Wing Commander 2,5« nennen können. Das 3D-System der Weltraumschlachten, mit denen man die meiste Zeit verbringt, bietet weder grafisch noch spielerisch große Neuerungen. Die neue Missions-, Handels- und Strategie-Komponente ist aber unverschämt clever.

Das Fliegen und Ballern wird nicht zum öden Selbstzweck (wie bei Wing Commander Academy), sondern durch motivierende Missionen und viel Abwechslung gestützt. Rache ist dabei sehr süß: Wenn der dicke Pirat Sie einmal abserviert hat, dann können Sie es ihm später immer noch zeigen. Genug Geld verdienen, stärkeres Schiff kaufen, ein paar neue Raketen dazulegen und nachtragend sein (»Hallihallo – Wumm!«) – da kommt Freude auf.

Privateer ist eine sehr starke Mischung aus 3D-Action und Handelsspiel. Am Anfang ist das Überleben mit der miesen Startausrüstung nicht leicht, doch die Langzeitmotivation entschädigt für diese knifflige Phase. Bei allem Respekt: Gegen dieses neue Prunkstück sieht das olle Elite ganz schön verhungert aus.



Vier verschiedene Raumschiff-Typen können Sie besitzen. Die »Taurus« (links oben) ist das schwächste und kann nur verkauft, aber nicht wieder gekauft werden. Die anderen drei Modelle sind je nach Typ entweder als Frachtschiff oder als Jäger besser geeignet.



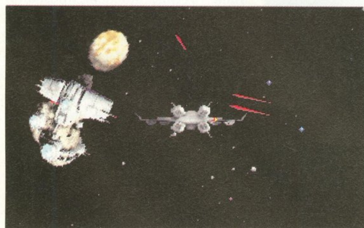
Navigation im Privateer-Universum: Zu Spielbeginn sind Sie im »Troj«-Sektor, in dem Sie drei Planeten finden können (blaue Pfeile). Außerdem besitzt das System vier »Jumppoints«, die Hyperraum-Öffnungen in jeweils ein anderes System darstellen (Rote Linien). Die Postion im Sektor stimmt nicht mit der Richtung des Hyperraum-Sprungs überein; deswegen müssen Sie sich Sternenkarten kaufen. Zwei Jumps führen in einen anderen Quadranten; sie sind nur zu empfehlen, wenn Sie die entsprechende Karte haben. Ansonsten springen Sie ins Leere und finden vielleicht den Rückweg nicht mehr.

man einen Auftrag annimmt, wurden praktisch alle Elemente übernommen.

Aus dem Klassiker Elite (von Braben & Bell Anfang der 80er Jahre programmiert) hat man die Grundidee recht dreist übernommen: Das Handeln zwischen den einzelnen Planeten, das Aufrüsten der Raumschiffe, die diversen Karriereoptionen (Händler, Söldner, Pirat, etc.) sind mehr als nur Anlehnungen. Diese Elemente wurden aber für die 90er Jahre technisch entsprechend verbessert. Für jeden Planeten-Typen gibt es eigene Grafiken; im Schiffsausrüstungs-Screen können Sie die Waffen per Maus an diversen Stellen am Rumpf montieren. In den Bars warten wichtige Tips vom Barkeeper und so manche Person, die einen für die Handlung wichtigen Auftrag hat.



Natürlich gibt es auch viel Musik. Jeder Planetentyp hat sein eigenes Thema, vom militärischen Marsch bis zum lasziven Funk (mit Gitarrensolo) für einen der »Pleasure«-Planeten. Mit Privateer hat sich Origin das erste Mal durchgerungen, den neuen General-Midi-Standard zu unterstützen. Karten wie die Roland-SCC-1, der WaveBlaster oder die Media FX können jetzt also einen nahezu perfekten Soundtrack wiedergeben. Auf der Strecke geblieben ist allerdings die Roland-MT-32/LAPC-1 Karte. Wer sich extra für Strike Commander oder Ultima eine solche ältere Roland-Karte besorgt hat, wird zu Recht sauer sein, daß Origin diesen Standard wie eine heiße Kartoffel fallen ließ. Geräuscheffekte und Sprachausgabe sind über Soundblaster-kompatible Karten zu hören; diese können natürlich bei fehlender Midi-Karte die Musik wiedergeben, allerdings wesentlich klangschwächer.



In der Außenansicht wird Ihnen jeder Treffer des eigenen Schiffs sehr schmerzhaft bewußt.

Damit die Privateer-Karriere nicht immer wieder von vorne begonnen werden muß, ist eine Speicher- und Lade-Funktion vorhanden, die aber nur auf einem Planeten funktioniert. Ist man einmal im Weltraum, kann bis zur nächsten Landung nicht mehr gespeichert werden. Außerdem gibt es im Options-Menü eine einschaltbare »Unverwundbarkeit«. Wenn Sie sich derart gestählt in eine Raumschlacht begeben, bekommen Sie aber weder Punkte noch Credits. Nur wer ehrlich spielt, erhält den Lohn auch ausgezahlt. Zum Durchqueren langer piratenverseuchter Passagen ist die Unverwundbarkeit aber bestens geeignet.

Wer sich gerne an besonders viel Sprachausgabe laben will, kann sich mit dem »Privateer Speech Accessory Pack« alle Piloten-Stimmen ins Haus holen. Dann ertönen alle Funksprüche auf der Soundblaster-Karte, auf den Planeten wird allerdings weiterhin mit Texteinblendung gesprochen. **(bs)**

PRIVATEER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ:	Actionspiel
Hersteller:	Origin
Ca.-Preis:	120 Mark
Kopierschutz:	–
Anleitung:	Deutsch; gut
Spieltext:	Englisch; viel
Bedienung:	Gut
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik:	Sehr Gut
Sound:	Gut

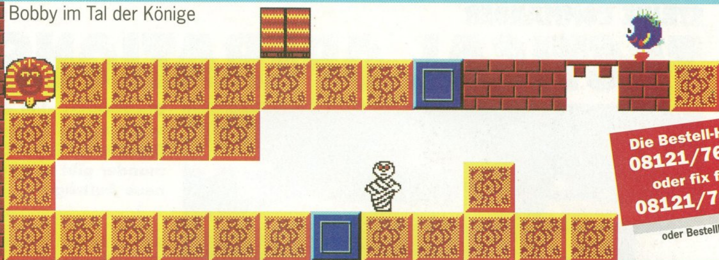
Freies RAM: min. 580 KByte und 3 MByte EMS
Festplattenplatz: 16 MByte (mit Speech Pack: 22 MByte)

Besonderheiten: Kombiniertes Action- & Handelsspiel, unendlich viele Missionen dank Zufallsgenerator

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit VGA-Karte, 4 MByte RAM, General Midi- & Soundblaster-Karte, Joystick



WENN'S IN DER FREIZEIT NICHT IMMER ABWASCH SEIN SOLL...

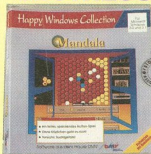


Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

oder Bestellkarte Seite

49,80

☐ MANDALA – DAS SPIEL FÜR GESTRESSTE

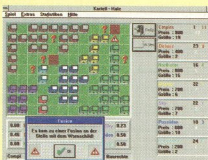


Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt!
(für Windows)

49,80

☐ KARTELL HAIE

Nichts für kleine Fische! Denn hier kämpfen Sie um Bauplätze, spekulieren an der Börse oder werden Aufsichtsratsvorsitzender. Ein strategisches Windows- Spiel für alle J.R.'s von 8 bis 80.



☐ SPIELESAMMLUNG I
4 Spiele für Spaß und Spannung: Füttern Sie die Schlange "Boa". Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.
DM 49,80 (für Windows)

☐ SPIELESAMMLUNG II
4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer – mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrint mit "Quix". Schlagen Sie "Handicap" mit großen Sprüngen.
DM 49,80 (für Windows)

☐ BOBBY IM TAL DER KÖNIGE
Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.
DM 49,80 (für Windows)

☐ PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY
Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen.
DM 29,80

☐ PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY
Die Ergänzung zum ersten Knowy-Spiel – da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen, Sie antworten.
DM 29,80



IMMER VOLLES PROGRAMM!

☐ FRAKTAL-ANIMATOR
Fliegen Sie per Computer-Animation durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Und stellen Sie Ihre Wunsch-Bilder zu einer Nonstop-Filmpräsentation zusammen. Dieses Programm öffnet Ihnen ganz neue Welten.
DM 69,–

☐ BUNDESLIGA-MANAGER
Der Volltreffer für Fußball-Fans! Was Sie auch fragen, diese Datenbank weiß es.
DM 49,–

☐ LOTTO-MANAGER
Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, Verwalten eigener Tippreihen
DM 49,–

☐ Biorhythmus
Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden (für Windows)
DM 49,80

☐ Tippsy
Tippen im Zehnfingersystem leicht gemacht
DM 29,80

☐ PC-Astronom
Entdecken Sie den Sternenhimmel
DM 29,80

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

Meine Adresse:

044110

____

____

____

____

Versand Deutschland: + DM 6,– bei Vorauskasse, + DM 9,– bei Nachnahme. / Versand Ausland ausschließlich per Nachnahme + DM 15,–.

STRIKE COMMANDER

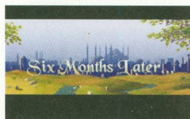
TACTICAL OPERATIONS 1



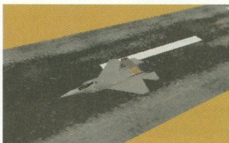
Die in Strike Commander gestohlene YF-23 kann bei vielen Missionen eingesetzt nwerden

Die Wildcats sind zurück: In der ersten Missions-Diskette zu Strike Commander gibt es nicht nur neue Aufträge.

Vor knapp sechs Monaten versuchte Origin mit »Strike Commander« den Markt der Flugsimulationen ein wenig aufzumischen. Das Vorhaben gelang nicht vollständig, denn zum einen ist das Spiel schon auf kleinen 486-Rechnern zu langsam, zum anderen war das verwendete Flugmodell für Simulations-Fans ein wenig zu Action-lastig. Mit der ersten Missions-Diskette namens »Tactical Operations 1« versucht Origin, eine dieser Scharten wieder auszuwetzen. Statt einfach nur neue Missionen auf die Festplatte zu kopieren, werden mehrere Programmteile einfach ausgetauscht. Am Ende der Installation gibt es eine Reihe von Veränderungen, die sich auch auf die alten Missionen positiv auswirken.



Sechs Monate sind vergangen: Sowohl im Spiel als auch bei den Programmierern selbst...

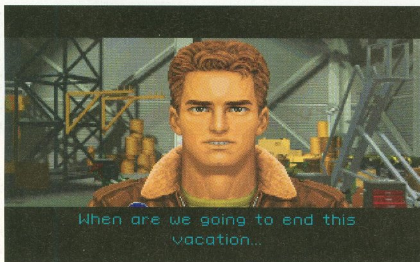


Am 3D-Teil hat sich nichts verändert, auch die Geschwindigkeit ist gleich geblieben

Am offensichtlichsten ist der stark erweiterte Soundkarten-Support. Neben Roland-MT32 werden jetzt auch die neuen General-Midi-Karten mit der atmosphärisch dichten Musik versorgt. Einige Spezialeffekte, die im General-Midi-Standard nicht vorhanden sind, blieben dabei auf der Strecke, aber auch hier hat Origin vorgesorgt: Neue »Digital Effects« bringen noch lebensechtere Fluggeräusche ins Spiel, sofern auch eine Soundblaster-Karte im Rechner eingebaut ist. Vorbeiziehende Düsenjäger klingen jedenfalls wesentlich echter als voher.

Die anderen Veränderungen findet man im Optionsmenü während des Fluges: So werden jetzt noch mehr Spezial-Joysticks sowie die Thrustmaster-Ruderpedale unterstützt. Für Experten am interessantesten ist aber der neue »Realistic«-Flugmodus, der Strike Commander zu einer ernsthaften Simulation aufwerten soll. Wahrlich fliegen sich die Jets damit auch etwas schwerer – wie real das Ganze ist, kann aber weiterhin nur ein echter F-16-Pilot beantworten.

Die neuen Missionen entführen die Wildcats in mehrere unbekannte Fluggebiete. Die ersten Aufträge befehligen die Söldner nach Syrien. Die Türkei, Heimat der meisten freien Flugstaffeln, möchte nämlich die Söldner-Steuer drastisch erhöhen. Damit die Piloten keinen Ärger machen, läßt die Türkei Eintreibe-Truppen in Nachbarländern ausbilden. Jede Staffel muß sich deswegen ein Land vornehmen, um die türkischen Finanzamt-Jets rechtzeitig zu vernichten und die Steuererhöhung herauszuschieben. Dazu steht Ihnen auch die YF-23 zur Verfügung, die Sie am Ende von Strike Commander gestohlen haben.



Der Urlaub ist vorbei, denn die Türkei rüstet das Finanzamt auf

BORIS SCHNEIDER

Ist es verwerflich, wenn Ihnen Origin den Strike-Commander-Update nur als Missions-Diskette verkauft? Solange Sie weder eine General-Midi-Karte haben, noch auf den neuen Flugmodus warten, wird Sie diese Frage sowieso nicht in schlaflose Nächte stürzen. Die verbesserten Soundeffekte sind sicherlich eine nette Sache, aber auf die angeblich realistischere Simulation hätte ich verzichtet. Strike Commander ist von der Anlage der Missionen her nun mal eher ein Actionspiel und das neue Flugmodell macht es deswegen noch lange nicht zum Falcon-Killer.

Die neuen Aufträge sind hingegen interessant und knackig: Gleich im ersten Auftrag fängt man ein paar Boden-Luft-Raketen ein, wenn man nicht von der ersten Sekunde an auf der Hut ist. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch und damit genau richtig für alle, die das Hauptprogramm durchgespielt haben. Einige kleine logische Fehler (auch wenn man die YF-23 »verliert«, kann man sie in der nächsten Mission wieder fliegen) trüben den Eindruck nur minimal.

Wer Strike-Commander-Nachschub will, wird den Kauf nicht bereuen.

Im Options-Menü hat sich einiges getan; hier sehen Sie den erweiterten Joystick-Support und den Knopf für den neuen Realitätsmodus.

Sie können entweder diesen Super-Jet oder die F-15 fliegen. Reguläre Aufträge führen die Wildcats nach Südafrika, Nicaragua, die Inselgruppe Hawaii und nach Neu Sibirien. Ganz zum Schluß wird in einer Überraschungsmission auch der Weltfrieden bedroht, den die Wildcats hoffentlich noch rechtzeitig mit gewagten Flugmanövern retten können. **(bs)**

TACTICAL OPERATIONS 1 (FÜR STRIKE COMMANDER)

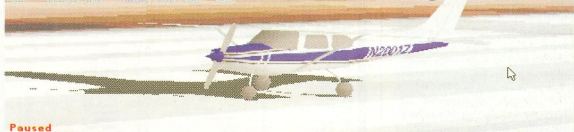
- ❑ PC/XT
- ❑ 286
- ■ 386/486
- ❑ EGA
- ■ VGA
- ❑ Super VGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Roland
- ■ General Midi
- ■ Tastatur
- ■ Maus
- ■ Joystick

Spieletyp: Flugsimulation
Hersteller: Origin
Ca.-Preis: 70 Mark
Kopierschutz: Erträgliche Handbuchabfrage (nur bei Installation)
Anleitung: Deutsch; befriedigend
Spieltext: Englisch; viel
Bedienung: Gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik: Sehr gut
Sound: Gut

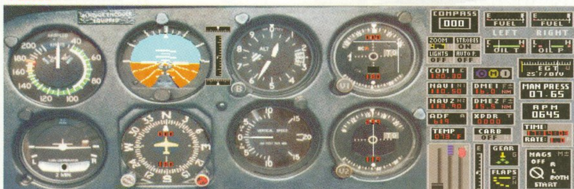
RAM-Minimum: 4 MByte
Festplatten-Platz: ca. 38 MByte (Minimalkonfiguration) bis 55 MByte (volle Installation inkl. Speech Pack)
Besonderheiten: Zusatzdiskette für »Strike Commander«, alleine nicht lauffähig.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit Local-Bus-VGA, 8 MByte RAM und Joystick (bevorzugt Thrustmaster, Flightstick Pro).

88

FLIGHT SIMULATOR 5



Wenn Sie sich kein eigenes Flugzeug leisten können, ist der »Flight Simulator« eine preiswerte Alternative, um mehr über das Fliegen zu lernen.



Start frei: Flight Simulator 5.0 ist bereit zum Abheben

Als IBM Anfang der 80er Jahre mit einem kleinen, unabhängigen Büro-Computer die Welt erobern wollte, brauchte man dringend ein Programm, welches die Leistungsfähigkeit der Hardware demonstriert. Damals war auf dem Apple-II-Computer der »Flight Simulator 2« eines der beliebtesten Programme. Die Software von Bruce Artwick wurde in der ersten Version mehr aus Jux geschrieben und im zweiten Anlauf die erste ernstzunehmende Flugsimulation für Heimcomputer. Die im Auftrag von IBM für den neuen PC entwickelte Version (die dank 4,7 MHz und CGA immerhin rund viermal schneller als auf den Computern von Commodore und Atari flog), wurde so erfolgreich, daß Microsoft die Simulation unter Vertrag nahm. Ende September erschien die lange erwartete »Flight Simulator 5«-Version, die das über 12 Jahre alte Programm im neuen 90er-Jahre-Look präsentieren soll.

Flight Simulator ist kein Spiel im engeren Sinne: Normalerweise gibt es keine High-Scores, keinen Lebensverlust und keine zu lösenden Puzzles. Da er aber auch nicht für professionelles Flugtraining eingesetzt werden darf (eine PC-Tastatur entspricht nicht den Prüfungsnormen, welche die Original-Anordnung der Knöpfe wie im Cockpit fordern), fällt er in die Kategorie »Unterhaltungs-Software«. Mehrere hunderttausend verkaufte Exemplare zeigen deutlich, daß die Kundschaft diese Form der Unterhaltung akzeptiert.

In der Basis-Version von FS5 (wie wir ihn ab sofort kurz nennen wollen) sind vier veschiedene Flugzeuge vorhanden: Ein alter Doppeldecker, ein Segelflugzeug, ein Learjet und



THOMAS WERNER

Der Microsoft-Flugsimulator ist ein Programm, bei dem eigentlich nichts passiert; schon eine Beschreibung des eigentlichen Geschehens klingt banal: Sie dürfen in einem realistisch wirkendem Cockpit und mit akkurat simulierten Flugeigenschaften von Flugplatz zu Flugplatz navigieren – was mitunter Stunden dauern kann.

Einzig der Landevorgang läßt ein wenig Spannung aufkommen.

Obwohl mit einer gegenüber den Vorgängern erheblich verbesserten Grafik ausgestattet, wird zudem nur der technische Aspekt des Fliegens vermittelt – das wirkliche Fluggefühl bleibt dem Möchtegern-Piloten versagt und weiterhin den teuren, beweglichen Profi-Simulatoren vorbehalten.

Unter diesem Aspekt ist es auch enttäuschend, daß die Entwickler noch immer einige Details, wie eine korrekte Abwicklung des essentiellen Funksprechverkehrs, vernachlässigt haben.

Auch die integrierte Flugschule ist nicht gerade perfekt und läßt einen Anfänger gerne im Regen stehen, da bei eigenen Flugversuchen nur standardisierte Kommentare gegeben werden.



Ein kleiner Rundflug über München: Rechts unten sehen Sie die Frauenkirche, weiter hinten das Olympia-Gelände.



Die Gewitterwolken, die wir vom Learjet aus sehen, sind nur Staffage und beeinflussen den Flug nicht

AS REAL AS IT GETS?

So real wie noch nie soll FS5 sein. Doch echte Freizeit-Piloten haben an der Simulation so einiges auszusetzen. Im »FSFORUM« von Compuserve wurde gleich nach der Auslieferung heiß diskutiert: Echte Bugs, Unschönheiten und logische Fehler in der Simulation wurden gnadenlos aufs Korn genommen. Der SoundBlaster-Support hat Macken, auf dem höchsten Realitätsgrad kann man ein stillstehendes Flugzeug crashen, indem man nur die Klappen ausfährt, und die Gewitterstürme sind lediglich Grafiken, durch die man durchfliegen kann – keine Blitze, keine Winde, keine Herausforderung.

Fehler in den Navigations-Instrumenten, im Autopiloten, beim Anrollen der Maschine und vielen anderen Details rissen mehrere Experten zur Aussage hin: »Beim Programmieren wurde nur auf die Grafik geachtet. Das Flugmodell hat extreme Macken und muß gründlich überarbeitet werden.« Einige Flieger, die sich als offizielle Beta-Tester zu erkennen gaben, sagten: »Microsoft und BAO (die Programmierer) haben unsere Bug-Reports einfach ingnoriert«.

Ein besonderer grafischer Effekt macht am meisten Probleme: Wer sich einem Gebiet nähert, in dem besonders viele Texturen zu sehen sind, muß mit mehrere sekundenlangen Pausen rechnen, welche diffiziele Manöver völlig durcheinanderbringen. Die Texturen werden dabei aus dem EMS-Speicher in das normale RAM übertragen. »Das geht nicht schneller,« meinen die Programmierer, »wer die Pausen nicht will, muß die Texturen im Menü abschalten.« Mit dieser Erklärung geben sich aber nur wenige Enthusiasten zufrieden.

Fazit: Schon fünf Tage nach Erscheinen des FS5 wurde von Microsoft USA ein Patch angekündigt. Wann und wie er erscheinen wird, ist ungewiß. Doch die meisten der hier angesprochenen Probleme sollen auf jeden Fall behoben werden.

die berühmte Cessna, die schon seit der Version 2.0 mit dabei ist. Mit diesen Maschinen können Sie von ca. 100 verschiedenen Flughäfen starten und wieder landen.

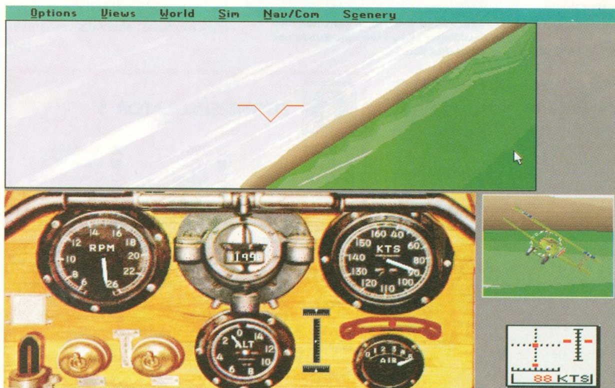
Als Fluggebiete sind mehrere Ballungsräume vordefiniert (New York, San Francisco, Los Angeles, Chicago, München, Paris); allerdings können Sie dank der Verwendung des »normalen« Koordinatensystems jeden beliebigen Punkt auf der Erde anfliegen. Die meisten Flecken der simulierten Welt sind allerdings leer, bis Sie die entsprechenden »Scenery Disks« nachkaufen, die dort für Gebäude, Berge und nicht zuletzt Flughäfen sorgen.

Damit Sie als Anfänger nicht völlig verzweifeln, sind mehrere Lektionen wie bei einem Fluglehrer abrufbar. Anweisungen auf dem Bildschirm und im Handbuch ergänzen sich, um Ihnen die Grundlagen des Flugbetriebs, der Aerodynamik und der Navigation zu vermitteln. Zur Zeit ist diese Funktion nur in Englisch abrufbar, eine vollständig eingedeutschte Version soll aber noch vor Weihnachten erscheinen. Die lebensechte Navigation ist überhaupt eine der Stärken, aber auch Schwächen des FS5: Während Profis sich an diversen Funkfeuern und anderen Navigations-Maßnahmen laben können, sitzen Einsteiger erstmal fragend vor Begriffen wie VOR und ADF.

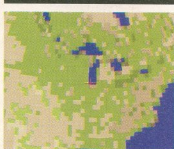
Zum Glück gibt es ein dickes Handbuch, das selbst bei Fragen zur Luftakrobatik (Looping drehen und weiterleben...) nicht halt macht.

An das reine »Entertainment« wurde auch gedacht: Im gleichnamigen Menüpunkt findet man ein kleines Spiel namens »Crop Duster«, bei dem Sie ein Feld aus der Luft mit Insektenschutzmittel bestäuben müssen (wie im Hitchcock-Film »Der unsichtbare Dritte«).

Vier »Navigation Challenges« bewerten Ihr Flugverhalten bei kniffligen Landeanflügen, im »Formation Flying« müssen Sie einem anderem Flieger so gut wie nur möglich folgen und im »Dual Player«-Modus werden zwei Computer mit FS5 gekoppelt: Dann können Sie sich zu zweit an

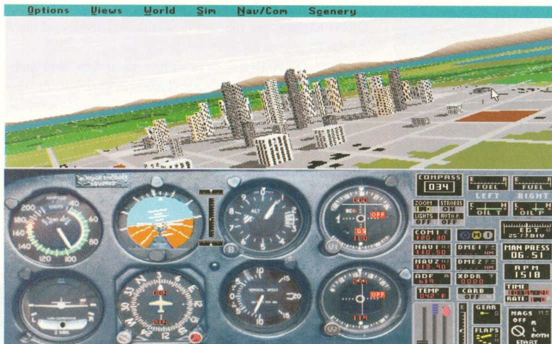


Beim »Crop Dusting«-Spiel müssen Sie in einer alten Mühle ein Feld mit Dünger einsprühen

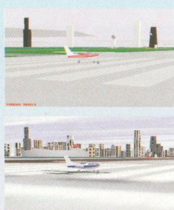





Die Welt im Überblick: Theoretisch können Sie bei FS5 den ganzen Globus umfliegen; praktisch ist der überwiegende Teil der Kontinente jedoch leer.



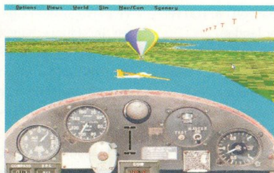
Synthberg ist eine synthetische Stadt, deren Gebäudeverteilung und Bodengrafik auf fraktalen Formeln basiert



Kleine PCs müssen mit weniger Details vorlieb nehmen. Die beiden Extreme sehen Sie hier: Während die obere Grafik auch noch auf einem kleinem 386er annehmbar läuft, ist die untere Grafik auch für einen schnellen Local-Bus-486er ein harter Brocken.

einem kleinen Kunstflug versuchen.

Flight Simulator 5.0 verwendet mehrere neue Grafiktechniken, welche die Programmierer zum Patent angemeldet haben, um die normalerweise karge Bodengrafik schöner zu machen. Recht gut funktionieren die »Cybergraphics«, die auf fraktale Formeln zurückgreifen und einfach auf dem normalerweise pur grünem Boden Felder, Straßen und andere Merkmale erzeugen. Auch in den Städten gibt es dank dieser Funktion keine graue Einheitsfläche, sondern zumindest einen Hauch von Struktur zu sehen. Die zweite, bekanntere Technik ist das »Texture Mapping«. Fotografien oder handgemalte Bilder werden dabei rechnerisch auf 3D-Objekte geklebt. Mit dieser Methode versehen die Programmierer beispielsweise den Himmel mit echt aussehenden Wolken. Für einige wenige Stellen haben die Programmierer sogar Luftaufnahmen und Satellitenfotos digitalisiert, die den Boden aus großer Höhe absoult echt erscheinen lassen. Leider schlucken diese Grafiken extrem viel Platz. Deswegen haben die Programmierer nur wenige Flecken quasi mit Demo-Grafiken bepflastert und verweisen ansonsten auf extra nachzukaufende »Scenery Disks«, die dann bestimmte Städte und Landstriche mit mehr Details versehen. Ein weiterer Ausbau des FS5 durch Zusatzprogramme ist ebenfalls geplant: Ein Flugzeug- und ein Szenerie-Editor sind schon in Arbeit.



Ohne Motor fliegt sich's auch ganz nett: Mit dem Segelflieger ziehen wir eine Runde um einen Heißluftballon.

FS5 arbeitet mit allen VGA-Karten in einem speziellen Grafik-Modus (320 mal 400) und unterstützt die gängigen Super-VGA-Karten in einer Auflösung von 640 mal 400 Punkten. Ein EGA-Modus ist ebenfalls vorhanden.

(bs)



BORIS SCHNEIDER

Auch wenn Thomas meint, das Programm sei langweilig: Die Softwarekäufer lieben es. Wie sonst hätten es die Programmierer geschafft, seit über 12 Jahren ganz gut von den FS-Tantiemen zu leben? Flight Simulator hat Verkaufszahlen erreicht, von denen Falcon & Co. nur träumen können.

Die jüngste Generation des Programms sieht cool aus, keine Frage. Wer die Bildschirmfotos sieht, wird das Programm gleich haben wollen. Daß diese Grafikqualität aber nur mit einem schnellen Local-Bus-486-Rechner zu erreichen ist, verschweigt die Packung. 386er Besitzer müssen so viele Details abschalten, daß sie gleich beim FS4 hätten bleiben können.

Viel Glitzer, wenig Substanz: Spielerisch hat man beim FS5 weiter abgespeckt. FS4 hatte ein paar Spielmodi mehr, das »WW1«-Kampfspiel für zwei Spieler ist schon seit einigen Versionen draußen. Viele Flughäfen aus der 4er-Version wurden ersatzlos gestrichen. Und die photorealistische Grafik gibt es nur in Chicago – alle anderen Fluggebiete sind nur halbherzig dargestellt.

Aber mit den Zusatz-Disketten, die demnächst erscheinen sollen, kann man ja sicher ganz gut Geld verdienen.



FLIGHT SIMULATOR 5

- ❑ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ■ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 150,-
Kopierschutz:	–
Anleitung:	Englisch, gut
Spieltext:	Englisch, viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung:	Befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik:	Gut
Sound:	Ausreichend

Freies RAM: min. 540 KByte (nur eingeschränkter Betrieb)
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Flugsimulation mit vier verschiedenen Flugzeugen, nur für sehr schnelle PCs geeignet.

Wir empfehlen: 486er (mind. 33 MHz) mit Local-Bus-Super-VGA, 4 MByte RAM und Joystick.



Wenn Sie's mit solchen Feinden zu tun haben......

Wir suchen noch Distributoren!



dann sollten Sie sich mit GameStar bewaffen.
Die Spielsteuerung, die alles zusammen bringt.



GameStar-Pro

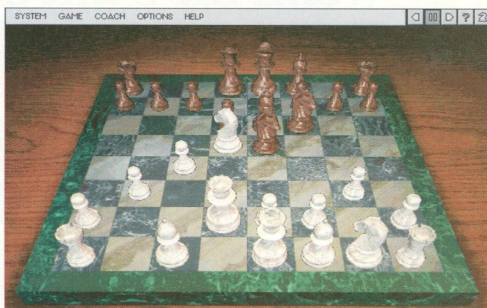


GameStar

THE JOW DIAN ENTERPRISE CO., LTD.
Taipei World Trade Center Rm. #6C10
Tel: 886-2-725-1950 (Rep.) Fax: 886-2-725-2053

KASPAROV'S GAMBIT

Wer könnte schon ein kompetenterer Schach-Lehrmeister sein als Weltmeister Kasparow? Und weil der echte Gari selten Zeit hat, bei Ihnen ein paar Stündchen im Wohnzimmer zu verbringen, spendet er seine Weisheiten in Software-Form.



Bei der sorgfältigen 3D-Darstellung stimmen Perspektive und Lichteffekte

Der Schachsport war jahrzehntelang eine Domäne alter Herren. Sieht man vom amerikanischen Exzentriker Bobby Fischer einmal ab, machten in der Regel vergreiste Sowjets den Kampf um die Weltmeisterschaft unter sich aus. Als Gari Kasparow 1985 erstmals seinem Landsmann Karpow den Titel abluchste, bedeutete dies zugleich einen Umsturz der alten Hierarchien. Der junge, couragierte Spund Kasparow fegte den biederen Karpow mit aggressiver Spielweise vom Brett. Unser Gari, von jeher durch ein gesundes Selbstbewußtsein gesegnet, hat sich mittlerweile mit dem verkrusteten Weltschachverband FIDE angelegt. Während Kasparow gegen den Engländer Nigel Short quasi privat seinen WM-Titel verteidigt, läßt FIDE Karpow gegen den Holländer Timman antreten.

Kasparow hat neben seinen Wirbelaktivitäten noch genug Zeit gefunden, um mal bei Electronic Arts vorbeizuschauen. Dort polierten die Programmierer ein spielstarkes PC-Schach mit einer Portion Gari-Glanz auf. »Kasparov's Gambit« bietet neben einer umfangreichen Bibliothek mit Partien des großen Meisters viele Video-Clips, in denen er Ihr Spiel kommentiert und Tips spendiert.



Die Größen und Arrangements der einzelnen Fenster lassen sich verändern

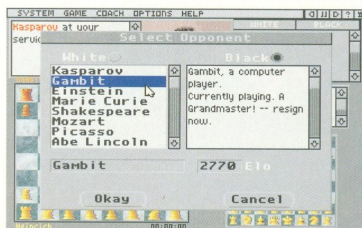


HEINRICH LENHARDT

Kasparov's Gambit ist eindeutig auf Schach-Neulinge und Gelegenheits-Spieler zugeschnitten.
Die kessen Kasparow-Sprüche nehmen dem jahrtausendealten Spiel etwas von seiner ehrwürdigen Strenge, lockern nett auf und motivieren. Ein guter Mittelweg zwischen strengen Standard-Schachprogrammen und den dick aufgetragenen grafischen Gimmicks von Interplays Battlechess-Reihe.
Die meisten vordefinierten Computergegner spielen ermutigend schlecht – den haarsträubend ziehenden »Neanderthal« besiegt jeder Novize. Fortgeschrittene bekommen auch eine Herausforderung geboten: Im »Serious Mode« gibt's keine Zugvorschläge mehr und der Computer legt sich mächtig ins Zeug, um Ihnen ein paar saubere Züge vor den König zu knallen.
Experten wird man mit diesem Programm nicht hinterm Schachcomputer vorlocken können, aber als lehrreiche Mischung aus Lehrer, Gegner und Datenbank hat es seine Stärken.

Das Programm gibt sich betont Einsteiger-freundlich. Im Handbuch werden die Schachregeln in Ruhe erklärt; wer das königliche Spiel nie gelernt hatte, soll Gambit als elektronischen Lehrer nutzen können. Im Spiel selber gibt es auch zahlreiche Tutorial-Kapitel. Hier werden vom kleinen Zug-1x1 bis zur fortgeschrittenen Endspiel-Strategie Dutzende von Beispielen gezeigt und kommentiert. Die Erläuterungen sind eher knapp und auf Englisch.

Neben den Lernkapiteln gibt es eine Datenbank mit den Notationen von klassischen Partien. Sie umspannt von Duellen aus dem Jahr 1849 bis hin zu neuen Partien eineinhalb Jahrhunderte Schachgeschichte. Zug für Zug können Sie die Spielzüge nachvollziehen. Doch was treibt eigentlich der elektronische Kasparow? In einem Textfenster hält er die Notationen fest und leistet sich immer wieder mal einen aufklärenden Kommentar – von der Einschätzung einer bestimmten Eröffnungsstrategie bis zum Bejammern mieser Spielkultur. Bei eklatanten Zügen wird außerdem sein



Eine üppige Auswahl an Computergegnern – gegen Kasparow persönlich hat man wenig Siegeschancen. Mit einem Editor können Sie sich auch Rivalen nach Maß schnitzen


Links sehen Sie die VGA-Grafik, rechts die wesentlich schönere Super-VGA-Auflösung mit doppelter Auflösung


Bei der 3-D Darstellung ist der Unterschied zwischen VGA (links) und Super VGA (rechts) nicht ganz so dramatisch

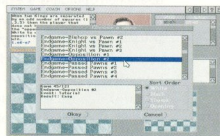


IM WETTBEWERB

Chessmaster 3000	81
KASPAROV'S GAMBIT	**74**
Battlechess 4000	67
Chess Maniac	11
Terminator 2 Chess Wars	10

Nach welchen Gesichtspunkten soll man eigentlich PC-Schachprogramme bewerten? Spielstärke allein genügt nicht; schließlich sind die meisten Neuerscheinungen gut genug, um jeden Hobby-Spieler wegzuputzen. Praktische Zusatzfunktionen, übersichtliche Grafik, Flexibilität und Lernfunktionen haben auch großen Einfluß auf die Wertung. Kasparov's Gambit erreicht nicht ganz die Vielfalt des Allround-Programms Chessmaster, hat aber dank der Videoclips einen Atmosphäre-Bonus.
Liebhaber grafischer Spielereien sind bei beim jüngsten Battlechess-Sproß gut aufgehoben. Anschauungsunterricht für die Sparte »Wie man's nicht macht« liefern die Dumpf-Programme Chess Maniac und Chess Wars.

Schwarzweiß-Konterfei lebendig. In einem kleinen digitalisierten Video-Clip läßt der Weltmeister einen Spruch vom Stapel; dank Sprachausgabe können Sie sich an seinem Originalton (englisch mit dezentem russischen Akzent) erfreuen. Welcher Hobbyspieler fühlt sich nicht geschmeichelt, wenn ihn der Champion mit den Worten »Den Zug hätte ich auch gemacht« lobt? Der PC-Kasparow liegt mitunter auch etwas daneben und durchschaut so manche Strategie nicht. Sogar manierliche Züge werden dann bemeckert. Sollte Ihr Selbstvertrauen zu sehr unter solchen Kundgebungen leiden, können Sie dem Senfgeber einfach per Menü den Redefluß abdrehen.
Jeder der Computergegner hat eine bestimmte Spielstärke, die durch den Elo-Wert ausgedrückt wird. Außerdem besitzen die Kontrahenten neben putzigen Namen wie Shakespeare und Sigmund Freud auch unterschiedliche Spielweisen. Der eine greift kreativ an, der andere ist ein defensiver Sicherheitskünstler. Sie können sich auch beliebige Computergegner dazudesignen. Das Programm bewertet außerdem auf Wunsch Ihre Resultate, errechnet Ihren Elo-Wert und stuft Sie in einer Rangliste im Vergleich zu den Rivalen ein. Als zusätzliche Schwierigkeits-Schraube läßt sich die Bedenkzeit für den Computer andrehen.
Weitere serienmäßige Features: Speichern und Laden einer Partie, Ausdrucken der Notationen, Zug-Zurücknahme und auf Wunsch ein Tip von Gari Kasparow.
Am meisten Übersicht beschert die Symbol-Darstellung der Spielfiguren. Sie sehen das Brett von oben; rechts davon kann man auf einem zweiten Analysefeld sehen, welche Züge der Computer gerade durchrechnet. Anordnung und Position der einzelnen Fenster lassen sich ändern.
Sie können auch die eindrucksvolle 3D-Ansicht umschalten. Hier werden plastische Figuren perspektivisch korrekt übers Brett geschoben; drei verschiedene Grafikstile stehen zur Verfügung. Richtig nett schaut's aber nur aus, wenn das Programm genug EMS-Speicher vorfindet und Ihre Grafikkarte als Super-VGA-würdig einstuft. Bei 640 x 480 Bildpunkten herrscht Ordnung auf dem Bildschirm; im Standard-VGA-Modus wird's durch die halbierte Auflösung gruselig grobkörnig. Ein VGA-Kompromiß-Modus (hohe Auflösung, dafür nur 16 Farben) wäre sinnvoller gewesen. **(hl)**


Zahlreiche Lehrkapitel und klassische Partien schlummern in der Schach-Datenbank



KASPAROV'S GAMBIT

❑ PC/XT ❑ 286 ■ 386/486
❑ EGA ■ VGA ■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ■ Roland ■ General Midi
■ Tastatur ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Schach
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (Fachbegriffe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

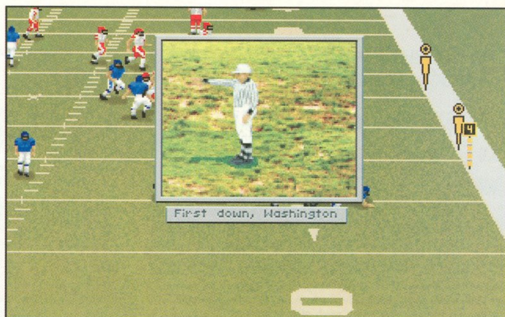
Freies RAM: min. 1 MByte für VGA; min. 2 MByte für Super VGA
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten: Schach-Programm mit klugen Sprüchen von Weltmeister Kasparow.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.



Mittelmäßiges kann noch besser werden: Dynamix möbelte sein »Front Page Football« auf. Die neue, verbesserte Version nennt sich »Football Pro« - ungemein praktisch, wenn man seinen Kunden ein Produkt gleich zweimal andrehen kann...

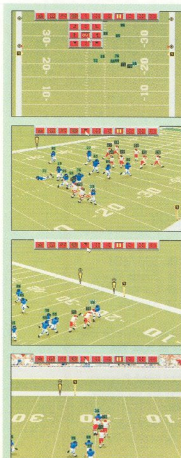


Der Schiedsrichter strahlt digitalisierte Autorität aus

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO

Ja, ja, die Amerikaner und ihre Sportarten. Da will man dieses kulturlose Volk mit einer ganzen Fußball-Weltmeisterschaft im nächsten Jahr missionieren, doch im Gegenzug ist die Unterwanderung teutonischer Körperertüchtigungs-Vorlieben in vollem Gange. Konnte man vor ein paar Jahren allenfalls mit Fußball die erdrückende Mehrheit der deutschen Sportfans vor die Glotze und hinter die Salzstangen locken, haben US-Spezialitäten in den letzten Jahren gewaltig aufgeholt. Basketball ist seit der letzten Olympiade ausgesprochen »in« und dank der internationalen Partien von Frankfurt Galaxy wächst auch die Zahl der Anhänger des American Football stetig. Wer Touchdowns und Interceptions verfallen ist, kann auf seinem PC fleißig an seiner Quarterback-Karriere feilen. In den Vereinigten Staaten erscheinen ständig neue Simulationen dieser Sportart; kurz vor der Veröffentlichung von Microproses Beitrag hat Dynamix seine jüngste Football-Version ins Rennen geworfen.

»Football Pro« ist allerdings kein richtig neues Programm. Es ist noch kein Jahr her, seit Dynamix mit »Front Page Sports Football« sein Sportspiel-Debüt feierte. Ganz so genial, wie der Hersteller damals tönte, war das Programm wohl doch nicht - ehrliche Selbsterkenntnis oder war's der Blick auf die durchwachsene PC-Player-Wertung von 61, die für emsige Betriebsamkeit in den Programmierstuben sorgte? Sei's drum; die verbesserte Version lockt mit Feinheiten bei Bedienung und Spielablauf, noch mehr taktischen Optionen zum Spielzug-Design und enthält »echte« NFL-Stars. Aus rechtlichen Gründen bietet Dynamix keine Update-Möglichkeit für Käufer des Vorgängers an. Begründung: Die Verwendung der Namen von »echten« NFL-Spielern kostet einiges an Lizenzgebühren; sie schließt zudem aus Copyright-Gründen eine Umtausch-Aktion aus. Naja, so gewal-


Instant Replay für höchste Ansprüche: Hier sehen Sie die selbe Szene aus verschiedenen Kamera-Perspektiven.

SPECIAL REPORT

Team Roster - Dallas

View/Modify ROSTER: Offense

	POS	NO	NAME	INJY	YR	SP	AC	AG	ST	HA	EN	IN	DI
A	QB1	8	Aikman, Troy	OK	5	77	66	72	89	78	42	89	81
A	QB2	7	Millen, Hugh	OK	8	53	54	56	72	56	55	77	65
O	QB3	17	Garrett, Jason	OK	1	50	48	48	65	45	29	69	51
A	HB1	22	Smith, Emmitt	OK	4	86	90	91	81	84	82	52	70
A	HB2	39	Gainer, Derrick	OK	1	78	73	72	80	62	76	52	50
A	FB1	48	Johnston, Daryl	OK	5	77	73	74	76	74	64	70	68
O	FB2	34	Agee, Tommie	OK	7	74	77	73	70	63	58	66	73
A	WR1	88	Irvin, Michael	OK	6	87	82	86	81	88	89	68	71
A	WR2	80	Harper, Alvin	OK	3	83	83	77	62	76	73	62	54
A	WR3	82	Smith, Jimmy	OK	2	78	85	72	56	68	67	51	58
A	TE1	84	Novacek, Jay	OK	9	87	72	77	82	86	84	73	78
A	TE2	87	Roberts, Alfredo	OK	6	58	72	63	80	44	50	59	61
A	C1	53	Stepnoski, Mark	OK	5	73	58	69	78	85	81	70	76
A	C2	68	Cornish, Frank	OK	4	55	55	49	85	68	60	50	65

Selection mode

Turn to...

Print

Return

Front Page Sports: Football Pro - September 1, 1993

Aufgeräumt: Bei der Text-Darstellung (Tabellen, Spielerkader, etc.) schaltet das Programm auf eine höhere Auflösung um



IM WETTBEWERB

TV Sports Football	73
FOOTBALL PRO	**70**
Mike Ditka Football	65
Front Page Sports Football	61

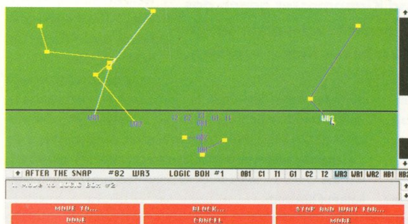
Football Pro ist genauso ein Expertenspiel wie sein Vorgänger Front Page Sports Football, aber Dynamix hat einige Kinderkrankheiten erfolgreich ausgemerzt. Dank statistischem und spieltaktischem Tiefgang empfiehlt sich die neue Version für alle Experten, die mit den Feinheiten dieser Sportart bestens vertraut sind.

Für Einsteiger interessanter sind die älteren Titel Mike Ditka (Accolade) und TV Sports Football (Cinemaware): nicht so tiefgründig, aber leichter spielbar.



HEINRICH LENHARDT

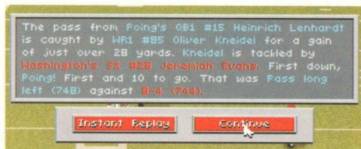
Langsam kommt Dynamix mit seinen Football-Ambitionen auf Touren. In Sachen Statistik-Reichtum und Options-Vielfalt war schon der Vorgänger schwer zu schlagen. Zwar ist auch Football Pro ein Fall für versierte Kenner dieser Sportart, aber dank des neuen Feinschliffs spielt sich das Programm auch etwas besser. Bewährte Tugenden wie die Spielzug-Wiederholungen aus verschiedenen Kamerawinkeln können immer noch überzeugen.
Einsteiger können sich vom Computer die Arbeit beim Planen und Ausführen der Spielzüge abnehmen lassen - aber was soll das ganze, wenn man schließlich nur noch zusieht, wie alles automatisch abläuft? Um ernsthaft ins Geschehen eingreifen zu können, muß man schon einen Sinn für tiefschürfende Football-Taktik haben. Und bei allem Respekt vor Liga-Generator und Spielzeug-Editor: Dynamix hätte ruhig eine Spur Einsteiger-freundlicher sein dürfen (Erklärung der Football-Regeln im Handbuch? haben wir doch nicht nötig...). Football-Freaks werden den Kauf des Programms nicht bereuen. Verschaukelt fühlen sich nur diejenigen, die erst vor wenigen Monaten viel Geld für den Vorgänger hingelegt hatten.
Wie wär's, wenn man das nächste Sportspiel intern gründlich testet, optimiert und erst dann veröffentlicht?



Die Feinheiten des Spielzug-Editors erschließen sich nur Football-Experten

tig ist der Profi-Bonus aber auch nicht. Dynamix angelte sich »nur« die Rechte an der NFLPA, einer Art Spieler-Interessengemeinschaft. Alle Football-Profis, die bei diesem Verein Mitglied sind, tauchen auch mit ihren echten Namen und realistischen Statistikwerten im Programm auf, doch ein paar Ausreißer fehlen (die »Readme«-Datei fordert den Käufer lapidar auf, er könne ja die fehlenden Namen selbst ergänzen). Außerdem darf Dynamix nicht die vollständigen Vereinsnamen und Teamlogos übernehmen.

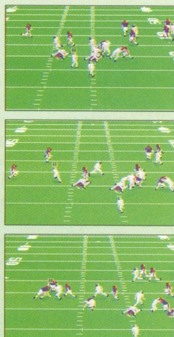
Das Options-Getümmel wurde um einige nette Features ergänzt. Sie können sich in den üppigen Liga-Modus stürzen, Saison für Saison die Alterung Ihrer Spieler erleben, Nachwuchstalente in den Kader aufnehmen und die Statistikwerte editieren, welche die Stärken jedes Footballers genau definieren. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich so beliebig einstellen: Wenn Sie sich ein Team mit lauter Allround-Genies zusammenbasteln, haben die Computergegner wenig Chancen. Auch der Spielablauf bietet eine Fülle von Variationen. Sie können sich zurücklehnen und vom Computer den gesamten Actionteil übernehmen lassen oder den ballführenden Spieler selber steuern. Auch bei der Auswahl der Spielzüge läßt sich das Ausmaß der Computer-Assistenz dosieren.



Jede Aktion wird sofort umfassend analysiert

Das Programm ist ganz auf Football-Experten zugeschnitten. Regelkenntnisse werden vorausgesetzt; das ausführliche Handbuch widmet sich ausschließlich der Spielbedienung. Viele Features wie Spielzug-Editor, Traineraufgaben oder das genaue Simulieren individueller Stärken von NFL-Profis erschließen sich nur Kennern der Materie. Im Liga-Modus liefert das Programm eine Statistikladung ab, gegen die »NHL Hockey« ein Waisenknabe ist. In jeder nur denkbaren Kategorie ermittelt Football Pro die besten Mannen, doch die Akribie hat einen kleinen Nachteil. Wenn die Ergebnisse von Computerteams berechnet werden, braucht das Programm ein paar Minütchen pro Match, um alle Details durchzuknödeln.

Die Grafik ist durch die Bank sehenswert; der digitalisierte Sound stimmig. Neben der übersichtlichen Darstellung des Spielfelds gibt's eine Wiederhol-Funktion, bei der Sie den letzten Angriff aus den abenteuerlichsten Blickwinkeln erneut studieren dürfen. Bei wichtigen Schiedsrichter-Entscheidungen wird eine digitalisierte Video-Sequenz gezeigt; Field-Goal-Versuche bekommen Sie in einer spektakulären Nahaufnahme gezeigt. **(hl)**



Er kam, sah und wurde überrannt - solche Running Plays sind nichts für Zeitgenossen, die übersteigerten Wert auf ein vollständiges Gebiß legen



FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL PRO

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer (viele Fachbegriffe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 587 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Verbesserte Version von Front Page Sports Football, aber keine Update-Möglichkeit.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.




Im zweiten Level lauern mehrere muntere Mullbinden

YO! JOE!

Mit Wurfstern und Klappmesser gegen das Böse dieser Welt: Sechs Level wollen durchkämpft und durchsprungen werden.

So ein Künstlerleben kann schon hart sein. Joe und Nat machen immer wieder diese Erfahrung, wenn Sie Mauern und U-Bahn-Waggons mit ihrem Schriftzug versehen. Nicht nur, daß ihre Mitmenschen zugekleisterte Zugfenster und verschmierte Sitzbänke nicht als künstlerisch wertvoll zu schätzen wissen – als Dank für ihre aufopferungsvollen mitternächtlichen Sprüh-Happenings werden sie auch noch von der Polizei gejagt. Auf der Flucht vor den Sicherheitsorganen gelangen die Zwei vor die Tore eines unheimlichen Schlosses und ahnen nicht, daß sie damit einem verbrecherischen Geheimbund in die Quere gekommen sind.

Sechs Level – jeder die Behausung von einem der abgrundtief bösen Verschwörer – sind zu durchspielen, wobei die Palette der Szenarien vom Vampirschloß über ein Labyrinth bis hin zu dem noch im Bau befindlichen Gebäude des Oberschurken »Professor X« reicht. Neben Ratten, Vampiren und Fledermäusen müssen Sie sich mit Killerninjas, Kampfrobotern und Zombies auseinandersetzen, die taub sind für beruhigende Worte.


Beim 2-Spieler-Modus ist Nat mit von der Partie

Die beiden Hauptakteure lassen gerne ihre Fäuste sprechen, benutzen jedoch auch Wurfsterne, Molotov-Cocktails, Kettensägen, Nunchakus und Schlagrohre. Diese Extrawaffen können an einigen Stellen des Spiels aufgesammelt und auf Knopfdruck eingesetzt werden.

Die Fähigkeiten des Duos sind beachtlich. Schlagen oder treten sie nicht gerade, so springen die Sprayer über Abgründe, kriechen unter Hindernissen hindurch, rutschen Schrägen hinunter, schwimmen oder tauchen endlos lange sogar ohne Sauerstoff. Auf dem Weg zum Endgegner sacken sie wertvolle Kunstschätze ein und erneuern die Lebensenergie mit entsprechenden Symbolen oder kalten Duschen.

Im Solo-Modus haut und sticht Joe sich alleine durch die ausgesprochen umfangreichen Gewölbe; findet sich in Ihrem Bekanntenkreis eine weitere Person, die für solch ein Programm zu begeistern ist, dann schlüpft diese in die Rolle von Nat. Beide Spieler müssen sich jedoch stets in dem gleichen Bildschirmbereich aufhalten. Trennen sich die Wege, dann springt automatisch ein Countdown an und die zwei Spielfiguren werden zwangsweise an einer Stelle zusammengeführt. **(tw)**

THOMAS WERNER

Technisch gesehen kann »Yo! Joe!« kaum beeindrucken. Die Hintergrundmusik bietet abgestandenes Disco-Gedudel und die Grafik schöpft die VGA-Möglichkeiten bei weitem nicht aus. Das Scrolling wirkt immerhin flott und flüssig – vorausgesetzt, Sie besitzen eine gute Grafikkarte.

Die Levels laden mit ihren Verzweigungen und versteckten Extras zum Erforschen ein; die verschiedenen Waffen versprechen zusätzliche Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad ist aber schon in der ersten Runde dermaßen gesalzen, daß nur Action-Profis zufrieden sein werden. Es gibt einfach zu viele wirre Stellen, bei denen man angesichts der Gegner-Übermacht kaum ohne Energieverlust vorbeikommt.

Der Zwei-Spieler-Modus ist eine Enttäuschung: Gerät eine der beiden Figuren zu weit an den Bildrand, muß man mitunter »blind« steuern. Eine High-Score-Liste vermisse ich ebenso wie ein Paßwort- oder Speichersystem. Bei »Yo! Joe!« muß man bei jedem Programmstart immer wieder bei Level 1 anfangen.

Die wohl größte Unverschämtheit ist der vorsintflutliche Kopierschutz, der trotz Festplatten-Installation bei jedem Neustart die Originaldiskette verlangt.



YO! JOE!

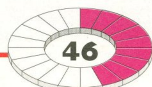
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Hudson Soft
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Extra-nervig: Originaldiskette muß stets im Laufwerk verbleiben.
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

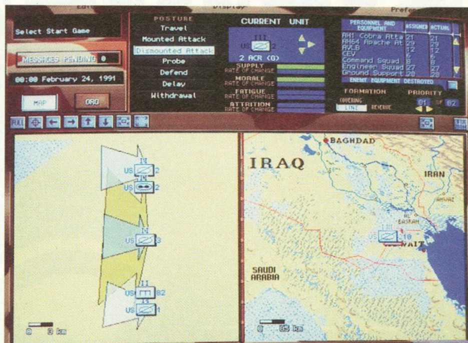
Besonderheiten: 2-Spieler-Modus; der Packung liegt ein Bügelbild bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



PATRIOT

Desert Storm für Profis: Wenn der Realismus die Spielbarkeit abwürgt, beginnt die Sache knifflig zu werden.

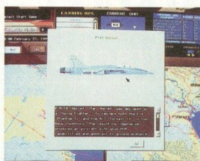


Durch die Wüste: Vor lauter Details verlieren ungeübte Spieler leicht die Übersicht

Als der Irak im Jahre 1990 Kuwait einsackte, geriet die USA in eine prekäre Situation: Der irakische Diktator hatte die amerikanische Ölkuh in seine Gewalt gebracht und wurde gleichzeitig als Held der islamischen Welt gefeiert. Das konnten sich weder die NATO noch die Supermacht selbst gefallen lassen, also klopften sie erstmal per UNO-Beschluß dem Irak auf die Finger. Mehrere Räumungsfristen verstrichen. Der Despot Saddam Hussein blähte sich von Ultimatum zu Ultimatum mehr auf: Zuerst drohte er, Israel auszumerzen, dann die Amerikaner in der Wüste zu begraben, und zuletzt rief er auch noch die »Mutter aller Schlachten« aus.

Im Januar 1991 knallte es endgültig: Die USA startete ihre Operation »Desert Storm«. Diesen Krieg kann der Spieler auf seinem PC nachstellen - sowohl auf der irakischen als auch auf der alliierten Seite. Im Gegensatz zu herkömmlichen Admiralitäts-Szenarien werden keine Hexagon-Felder verwendet, auch klassische Brettspiel-Aspekte wurden außer Acht gelassen; stattdessen konzentrierte sich die Firma Three-Sixty, die uns schon das See(-Strategie)-Ungeheuer »Harpoon« bescherte, voll auf Realismus.

Ergo hat der Kommandant alle Hände voll zu tun. Er bekommt nämlich Oberbefehl über alles, was da in der Wüste rattert und knattert, seien es nun gewaltige Panzerbatallione oder eine kleine Hubschrauberstaffel (ingesamt 24 verschiedene Typen). Der Spieler kann alle Truppen gruppieren, verschieben, ausrüsten, attackieren lassen oder sie in der militärischen Hierarchie verschieben. All das passiert per Kommandantenbildschirm, auf dem außerdem permanent eine taktische Übersichtskarte eingeblendet wird. Per Knopfdruck wird gekämpft, wobei man von seinen Kommandanten Lageberichte erhält, um die Situation seinerseits besser in den Griff zu bekommen.


Ein schüchterner Blick aufs Waffenarsenal

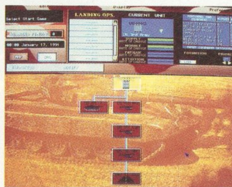
Damit der Spieler nicht den ganzen Krieg in einem Rutsch nachspielen muß, werden vom Programm 19 Missionen vorgegeben, an denen eine Menge zu beißen bleibt; wer will, stellt sich eigene zusammen. **(al)**



A. LOCKER

Tja, Jungs, wer das durchackert, kann sich die Grundausbildung zum 5-Sterne-General sparen. Wenn man Patriot eines nicht vorwerfen kann, dann ist das mangelnder Realismus. Da wuselt's vor Panzerbrigaden, Hubschrauberstaffeln, Fallschirmjägerkorps, Divisionsartillerie, Pioniertruppen, Mehrfach-Raketenwerfern, operativen Führungsbunkern - und dann schaltet man wegen des Options-Overkills den Computer ab.

Sorry, aber das ist einfach zuviel. Der Spielwitz ist auf der Strecke geblieben; die Frage der Geschmacklosigkeit muß jeder für sich entscheiden. Hardcore-Strategen, die »Harpoon« zum Frühstück verputzen, bekommen eine echte Herausforderung mit vielen Szenarien und massig Zeug zum Einstellen. Alles in allem das ideale Spiel für den kleinen Sohn von Norman Schwarzkopf - damit der Filius mal was Anständiges lernt!



Kommandostruktur für Nachwuchs-Generäle



PATRIOT

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	❑ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Three-Sixty
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: »Desert Storm«-Strategiespiel mit hochauflösender Grafik; sehr komplex, sehr verschachtelt.

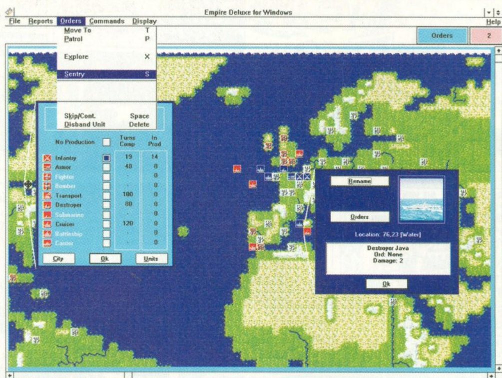
Wir empfehlen: 486er (min. 20 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.



EMPIRE DELUXE

FÜR WINDOWS

Bis zu sechs Spieler können jetzt auch unter Windows ihr strategisches Geschick unter Beweis stellen.



Empire Deluxe unterstützt in der Windows-Version jede Windows-kompatible Grafikkarte. Hohe Auflösungen wie hier (1024 mal 768 Punkte) sind damit kein Problem. Bei unserem Foto haben wir etwas getrickst: Mehrere Dialogboxen und Pull-Down-Menüs sind normalerweise nicht zu sehen.

Das Strategiespiel »Empire Deluxe«, welches wir in PC Player 5/93 ausführlich vorgestellt haben, gibt es jetzt auch in einer Version für Microsoft Windows 3.1. Empire Deluxe ist eine Strategie-Simulation für bis zu sechs Spieler, die den altbekannte Regeln »Städte erobern, neue Einheiten produzieren, mehr Städte erobern« folgt. Was Empire Deluxe von seinen Kollegen in diesem Genre abhebt, ist die Konfigurierbarkeit durch die Spieler. Mit Hilfe eines Landkarten-Editors läßt sich fast jedes gewünschte Szenario aufbauen. Durch Ein- und Ausschalten bestimmter Regeln und Einheiten-Typen kann man sich so sein Wunsch-Strategiespiel zurecht schneidern. Einsteiger spielen eine Variante, bei der alle Spielbewegungen sichtbar sind und man sich auf wenige Einheiten beschränkt; in einer Profi-Version sieht man nur jene Gebiete, die man schon erobert hat und muß sich mit hunderten von Details beschäftigen. Da jeder Einheit in jedem Spielzug neue Kommandos gegeben werden können, ist ein solches Mega-Spiel keine Sache von Stunden, sondern von Tagen.

Die Windows-Version von Empire Deluxe arbeitet problemlos mit der DOS-Version zusammen: Spielstände sind austauschbar und dieselben Modem- sowie Netzwerk-Verbindungen werden unterstützt. **(bs)**

EMPIRE SCENARIO DISK

Gleichzeitig mit der Windows-Version von Empire Deluxe ist auch eine Daten-Diskette mit 40 neuen Szenarien erschienen. Auf der Disk befinden sich Empire-Situationen, die von bekannten Programmierern wie Will Wright (Sim City), Noah Falstein (Indiana Jones and the last Crusade) oder dem Science-fiction-Autor Jerry Pournelle gestaltet wurden. Dabei werden alle Register von Empire Deluxe gezogen. Die Variationen reichen von penibel ausgestalteten Simulationen historischer Kriege bis zu einigen »Jux«-Szenarien, bei denen die Empire-Regeln ziemlich auf den Kopf gestellt werden. Unter anderem ist sogar eine Schach-Variante mit Empire-Figuren dabei.
Fazit: Wer gerne Empire Deluxe spielt, muß diese Datendiskette haben. Erst durch sie erkennt man, wieviel eigentlich in dem Spiel steckt. Ihr Preis: ca. 60 Mark.



BORIS SCHNEIDER

Ob die Menschheit nun unbedingt eine Windows-Version dieses Spiels brauchte, ist fraglich. Wer das richtige Equipment besitzt (17 Zoll-Monitor) kann jetzt immerhin in Riesen-Auflösungen von 1024 mal 768 spielen und Freunde beeindrucken.
Wer allerdings keine Windows-Beschleuniger-Grafikkarte im System hat, sollte bei der schnelleren DOS-Version bleiben, denn sonst bietet Windows-Empire keinerlei Vorteile. Spielerisch haben die Programmierer nichts geändert und nur mit der (separat erschienenen) Datendiskette gezeigt, wie detailreich Empire Deluxe eigentlich ist. Wer sich für Strategiespiele nur halbwegs interessiert, kommt um diesen Titel in der DOS- oder Windows-Variante nicht herum.



EMPIRE DELUXE (Für Windows)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; umfangreich und gut
Spieltext	Englisch; umfangreich, aber verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: mind. 4 MByte RAM für Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Netzwerkfähig (bis zu sechs Spieler), Editor für eigene Szenarios

Wir empfehlen:
486er (min. 33 MHz) mit Windows 3.1, 8 MByte RAM, Maus, Super VGA



STARKILLER

FOLGE 51: »DIE TRILLIONEN-CREDITS-DISK«

MITTEN IM URLAUB AUF NOVAG BEKOMMT STARKILLER EINE GEHEIMNISVOLLE DISKETTE IN DIE HAND GEDRÜCKT. WAS HAT ES MIT DEM UNSCHEINBAREN DATENTRÄGER AUF SICH?

WAS IST DAS NUR FÜR EINE KOMISCHE DISKETTE?

TEXTE: BOBO SCHNEIDER & HEINRICH LENHARDT • GRAFIK: ROLF BOYKE

IM HOTELZIMMER...

*G!!?

...VERFÜGE ICH ÜBER DIE TECHNISCHEN MITTEL, UM DIESES...

BUDDA BUDDA

EXCELSIOR

...MYSTERIUM ZU LÖSEN!

HABEN SIE NICHT AUCH SEIT KURZEM DAS GEFÜHL, DASS WIR BEOBACHTET WERDEN?

PAPPERLAPAPP! SIE FANTASIEREN, MEIN LIEBER.

NUR GUT, DASS ICH MICH NIE VON MEINEM CALONI-786er TRENNE!

UND? WAS SAGT IHRE ANALYSE?

Hello Mensch

DIE DISKETTE ENTHÄLT EINEN SCHUMMEL-SPIELSTAND, DER BEI DEM KOMMERZIELLEN SOFTWARE-PRODUKT »STREIK COMMANDER« UNENDLICH VIELE BILDSCHIRMLEBEN BEWIRKT.

ZUR SELBEN ZEIT, AM LINKEN ENDE DES UNIVERSUMS, IN DER VORSTANDSETAGE DER SPIELEHOLDING VON ÖRIGIN, RAINBOW KNARTZ, KODE DESASTERS UND SIESTA ONLINE, KURZ ÖR.K.S. GENANNT.

GESCHÄTZTE NACHWUCHS-FÜHRUNGSKRÄFTE DES MITTLEREN MANAGEMENTS! HEUTE KONFERIEREN WIR ÜBER EIN PROBLEM, DAS UNSEREN TRILLIONEN-CREDITS-WETTBEWERB BEDROHT...

HÖRT-HÖRT

CHR

ZZZ

LEICHE AM STRAND NUR WEGEN SPIELSTAND?

STREIK-COMMANDER WETTBEWERB 1 TRILLION CREDITS FÜR DEN BESTEN SPIELSTAND!

ÖRKS

ICH KANN MIR NUR BEIM BESTEN WILLEN NICHT VORSTELLEN, WAS AN EINEM SPIELSTAND SO WERTVOLL SEIN SOLL...

...EIN ABTRÜNNIGER PROGRAMMIERER SCHRIEB EINEN HEIMTÜCKISCHEN SPIELSTAND-EDITOR! MIT DIESER DISKETTE KÖNNTE TATSÄCHLICH JEMAND BIS ZUR GEHEIMEN WALFISCH-SEQUENZ VORDRINGEN UND DEN WETTBEWERB GEWINNEN!

...UND FALLS WIR WIDER ERWARTEN DIE TRILLION AUSZAHLEN MÜSSTEN, ZIEHEN WIR DIESE SUMME SELBSTVERSTÄNDLICH ANTEILIG VON IHREM GEHALT AB!

DAS MACHT UMGERECHNET EINE 178-JÄHRIGE NULLRUNDE FÜR ALLE!

MOTIVIERT MICH UNGEMEIN, DIESE DISKETTE ZU BESCHAFFEN

FRAGT SICH NUR, WEM WIR SIE UNTER ANWENDUNG VON FOLTER, GEHIRNWÄSCHE UND ANDEREN MODERNEN MANAGEMENT-METHODEN ENTWENDEN MÜSSEN...

JUST DIESE FRAGE WIRD ZUR STUNDE AUCH AM RECHTEN ENDE DES UNIVERSUMS DISKUTIERT. WIR SCHALTEN UM INS VEREINSHEIM DER GENOSSENSCHAFT DER FIESEN UNABHÄNGIGEN MASCHINENSPRACHE-PROGRAMMIERER, KURZ FUMP GENANNT.

LEIDER WURDE UNSER UNDERCOVER-AGENT DURCH DIE AUSSENDIENSTMITARBEITER VON ÖR.K.S. BESEITIGT, BEVOR ER DIE DISKETTE UNSEREM V-MANN ÜBERGEBEN KONNTE!

HEISST DAS, WIR KÖNNEN DEN WETTBEWERB DOCH NICHT GEWINNEN, WEIL UNS DIE DISKETTE FEHLT?

IM PRINZIP JA. DOCH ZUR ZEIT BEFINDET SICH DER DATENTRÄGER IM BESITZ EINER PERSON, DIE VON SEINEM WERT KEINE AHNUNG HAT.

...UND WENN WIR DIESEN MANN ERWISCHEN, GEHÖRT UNS DIE DISKETTE!

ICH FREU MICH SCHON AUF DIE TRILLION!

DANN KÖNNEN WIR UNS ENDLICH 'NE NEUE GRAFIKKARTE KAUFEN!

NUR GUT, DASS ICH MICH VOM PLAYTESTER ZUM ATTENTÄTER UMSCHULEN LIESS!

MAXI KNALL BOING

IM HOTELZIMMER AUF NOVAG...

SOLL ICH DIESES MAGNETISCHE MEDIUM RASCH FORMATIEREN? DAMIT ENTLASTEN WIR DAS LEERDISKETTEN-BUDGET

ACH, LASSEN SIE MAL, VIELLEICHT FINDET SICH JA NOCH JEMAND, DER SIE ZURÜCKHABEN WILL...

WIR...

...WOLLEN...

...DIE...

...DISKETTE!!

FORTSETZUNG FOLGT!

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Lemmings 2 • Super VGA: Die neue Grafik-Standardkarte für Edel-Spiele • Tests: Car & Driver, Comanche, David Leadbretter's Golf, King's Quest u.v.m.

Ausgabe 2/93



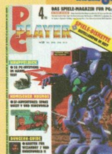
14 Soundblaster im Test • Lösungen: Sherlock Holmes, King's Quest VI, Quest F. Glory III • Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battlechess,...

Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage • Tips & Tricks: Comanche, Alone in the Dark, Clouds of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 • ...

Ausgabe 4/93



Joysticks im Vergleich • Tests: u.a. Skat 2010, Tristan, Sace Quest V, Buzz Aldrin's Race into space • Tips & Tricks: Links 386 Pro, Wizardy VII Crusaders, Ultima Underworld II • ...

Ausgabe 5/93



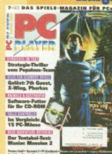
Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Land O´Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret of the Rainforest - Technik-Treff • ...

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



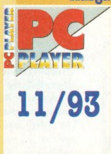
Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burn-time, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings u.v.a.

Ausgabe 11/93



Diese Ausgabe halten Sie gerade in Händen. Wenn Sie wollen, können Sie das Heft noch für Freunde oder Kollegen bestellen. Senden Sie uns dazu einfach den Coupon zurück.

Ausgabe 12/93



Diese Ausgabe erscheint am 4. November bei Ihrem Zeitschriften-Händler.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ______

BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

Name,Vorname ______

Straße ______

PLZ, Ort ______

Unterschrift ______

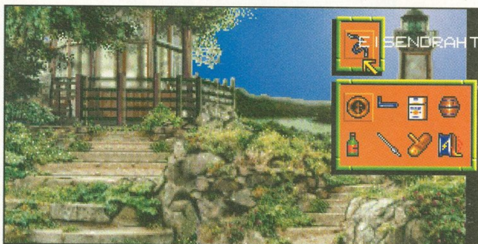
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.



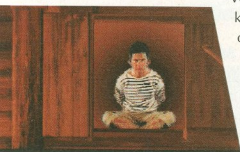
Noch ist nichts verloren: Adventure-Heldin Doralice verschlägt's in eine andere Zeitzone, doch der Spieler wird's schon richten.

LOST IN TIME

Zu den großen pädagogischen Herausforderungen unserer Generation zählt das einleuchtende Begründen von Regeln und Gesetzen. Sollten Sie demnächst z.B. mit der naheliegenden Frage »Warum sind Raum-Zeit-Manipulationen verboten?« konfrontiert werden, dann schlagen Sie doch im Handbuch zum Adventure »Lost in Time« nach. Hier wird's streng wissenschaftlich erklärt: »Da die Paradoxum-Rate eine kritische Schwelle erreicht hat, ist ein Umkippen, wenn nicht gar die Zerstörung der Tiefenstruktur unseres universellen biologischen Erbguts zu befürchten« – keine weiteren Fragen. Klingt wie ein Physikkurs aus der neuesten Starkiller-Folge, ist aber halb so wild. Die Verschlingungen der Hintergrundstory konzentrieren sich auf den Umstand, daß ein skrupelloser Wissenschaftler gerne mal per Zeittor ins Jahr 1840 hüpft, um dort mit einem (in der Zukunft) gemopsten chemischen Element zu experimentieren. Die Zeitpolizei heuert Heldin Doralice an, welche souverän zwischen den Jahrhunderten pendelt, um dem Schurken auf die Schliche zu kommen.



Durch lässig Klicken mit der rechten Maustaste zaubert man das Inventar auf den Bildschirm



Auf den Dialogverlauf haben Sie keinen Einfluß, können sich aber an digitalisierten Gesprächspartnern erfreuen

Im Spielverlauf wird munter zwischen den einzelnen temporalen Zonen gewechselt, die alle ihre grafischen Spezialitäten haben. Im 19. Jahrhundert sind die Hintergrundbilder gemalt; beim Fortbewegen zu einem anderen Ort wird eine geschmeidige Hingeh-Animation abgespult. Im 20. Jahrhundert entfällt dieser Bewegungsteil, doch dafür wurden die Grafiken digitalisiert. Beim sinnvollen Einsatz einzelner Gegenstände wird zudem in einem kleinen Fenster eine Video-Animation abgespielt – und das alles ohne CD-ROM. Der Storyverlauf ist fest vorgegeben und erlaubt keine beliebigen Zeitsprünge: Erst wenn Doralice einen bestimmten Punkt in Ebene A erreicht hat, wird sie automatisch in Ebene B transportiert.



Über diese Icons kommen Sie an die Sonderfunktionen ran



HEINRICH LENHARDT

Das sieht ja alles ganz verlockend aus; stilistisch tanzt Lost in Time geschickt auf drei Hochzeiten. Kurze digitalisierte Videosequenzen, schwungvolle Animation beim Herumlaufen im Schiff und die Darstellung der Insel-Szenen sorgen für Abwechslung. Auch wenn so manches digitalisierte Bild etwas schwammig wirkt (...wie wär's mit der höheren Super-VGA-Auflösung gewesen?), stützt die Grafik die Motivation.

Grafisch waren ja schon die letzten Adventures von Coktel Vision recht erbaulich, aber inhaltlich gab's stets Defizite zu beklagen. Lost in Time bietet eine erhebliche Steigerung gegenüber krudem Schmumpf Marke »Inca«, ist aber immer noch meilenweit von höheren Weihen der LucasArts-Region entfernt.

Die Mittelmäßigkeit »verdankt« dem Spiel seinen Puzzles. Die Tüftelmanie, welcher man der Heldin als Wesenszug verpaßte, äußert sich in mitunter sehr abstrusen Gegenstände-kombinier-Orgien. Entweder hat man in der Schule schon immer Physik am liebsten gemocht (für Problemchen à la »Wir basteln uns einen Elektromagneten) oder probiert jede Gegenstand/Objekt-Kombination gnadenlos aus. Erst mit letzterer Methode bin ich erschreckend oft auf die Lösung einiger Rätsel gekommen.

Enthusiasmus-Schübe setzt Lost in Time nicht gerade frei, aber es hat einen gewissen milden Unterhaltungswert. Wer bei Adventures viel Wert auf grafischen Schnickschnack legt und mit kümmerlichem Puzzle-Design leben kann, könnte damit einigermaßen glücklich werden.



IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Indiana Jones: Fate of Atlantis	89
TimeQuest	74
LOST IN TIME	**61**
Inca	42

Feine Bedienung, bemühte Grafik, dürftige Puzzles: Lost in Time ist überdurchschnittlich, aber weit von den Adventure-Gipfeln entfernt. Knackige (und zudem logische) Puzzles bietet das jüngste Indiana-Jones-Programm in weitaus besserer Qualität; wer's lieber lustig mag, greift ohnehin zu Day of the Tentacle. Wenn Sie sich für das Thema Zeitreisen interessieren und vor einem englischsprachigen Text-Adventure nicht zurückschrecken, sollten Sie Legends anspruchsvolles TimeQuest ins Auge fassen.



Nachdem man den »schönen Hengst« mit einem Apfel weggelockt hat...



...knackt man das Vorhängeschloß per Säurestoß aus der Pipette

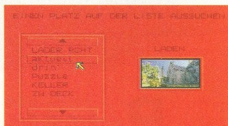
Bedienung und Spielstruktur sind in allen Gefilden gleich. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, erscheint am unteren Bildrand eine Textmeldung, sobald er ein interessantes Detail streift. Durch Anklicken bekommt man von diesem Objekt dann eine Nahaufnahme gezeigt oder erhält zumindest eine kurze Textbeschreibung, die so manchen versteckten Tip enthält. Kann man einen Gegenstand mitnehmen, wird er durch Anklicken dem Inventar einverleibt, das wiederum durch Klicken mit der rechten Maustaste aufgerufen wird. Wichtig für viele Puzzles: Gegenstände im Inventar lassen sich auch miteinander kombinieren, um neue feine Sachen zu basteln.



Pro Installation gibt's drei Tips für verzwickte Stellen

Trifft Doralice auf eine andere Person, läuft in der Regel ein längerer Dialog ab, dessen Ablauf sich nicht beeinflussen läßt. Immerhin erfährt man so wichtige Einzelheiten über das Raum-Zeit-Komplott des bösen Jarlath Equs; wichtige Erkenntnisse hält das Programm automatisch in einem Notizbuch fest. Durch ein Icon am oberen Bildrand haben Sie steten Zugriff auf diesen Info-Verwalter und können komplette Dialoge nochmals ablaufen lassen.

Weitere Komfortbeigaben: Tips zum aktuellen Hauptproblem (diese Funktion läßt sich nur dreimal bemühen!) und eine Übersichtskarte. Hier klickt man einfach den gewünschten Zielort an, um direkt hinzuspringen. Beim Speichern eines Spielstands hält das Programm auch eine verkleinerte Abbildung des Raums fest. Geraten Sie dann angesichts der Spielstand-Namen ins Grübeln (»Hmm, wo war ich gleich wieder bei "Aktuell"?«), zeigen die Bildchen an, mit welcher Position die einzelnen Save-Slots verknüpft sind.



Nette Idee: Optische Gedächtnisstütze bei der Anzeige gespeicherter Spielstände

Eine Verschlimmbesserung ist hingegen die Teil-Installation. Hier wird nur ein Teil des Adventures kopiert, was ein paar Megabyte Festplatten-Platz spart. Doch wehe, sie wechseln einmal die Zeitzonen oder wollen gar einen Spielstand aus einer anderen Epoche bemühen: Dann dürfen wiederholt die Disketten ausgepackt werden und es wird fleißig nachinstalliert – Gähn. Nur mit der gut ein Dutzend MByte fressenden Voll-Installation erspart man sich solche Prozeduren. **(hl)**



Eine Puzzle-Logelei jenseits des dominierenden Gegenstände-Ausprobierens



LOST IN TIME

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Coktel Vision
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Erträgliche Farbcode-Anfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: CD-ROM-Version mit gesprochenen deutschen Dialogen in Vorbereitung.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



SIMON THE SORCERER

Muß sich Monkey-Island-Held Guybrush warm anziehen? Mit den ironischen Abenteuern des Nachwuchszauberers Simon will eine englische Programmiergruppe den amerikanischen Adventure-Giganten Paroli bieten.





Die Hexe hat im Magieduell ein paar nette Verwandlungstricks drauf

Der große Meister zeigt auch in der Gefangenschaft Stil: »Du hast die Ehre, mich unter vielen Anstrengungen, Qualen und Schmerzen zu erretten« lautet seine Botschaft an den Knaben Simon, »Liebe Grüße – Dein Calypso«. Um jenen Virtuosen der Magie aus den Fängen eines noch mächtigeren, aber extrem bösen Typen namens Sordid zu retten, muß man schon ein gut ausgebildeter Zauberer sein.

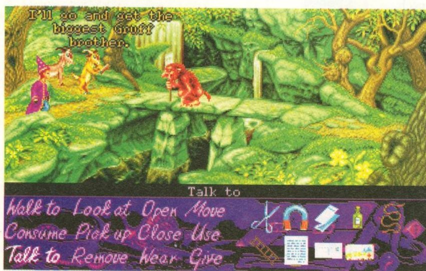
Doch Simon, der Retter in spe, hat ganz andere Sorgen. Er hat mit dem ganzen Humbug eigentlich nichts zu tun und lebte ein sorgenfreies Leben in der »echten« Welt, wo die Segnungen der Zivilisation die Gestalt von Walkman und Pizza haben. Um Großes zu leisten und den Tyrannen Sordid zu besiegen, wurde Simon ein wenig unfreiwillig in eine zauberhafte Dimension voller Unmöglichkeiten und schrulliger Typen versetzt.

Tröstlich, daß Calypso zwei Hilfs-Utensilien zurückließ: einen putzigen kleinen Hund, dessen praktischer Nutzen sich zunächst in Grenzen hält, und das Zauberbuch. Jener Hort magischer Formeln kann aber nur von ausgebildeten Magiern benutzt werden. Also trottet Simon zunächst ins nahegelegen Dorf, um mit den ehrwürdigen Meistern der Magie über eine berufliche Umschulung zu reden. Doch die Zauberei, einst ein geachteter Berufsstand, ist mächtig in Verruf geraten. Sordid beansprucht das Monopol für sich; praktizierende Magier werden recht unfreundlich behandelt. Obwohl sich die letzten Angehörigen dieses Berufsstands notdürftig als Landwirte tarnen, hat Simon sie bald im Hinterzimmer der örtlichen Taverne aufgespürt. Bevor er sich Sordid vorknöpfen kann, muß er zunächst die Aufnahmeprüfung bestehen.

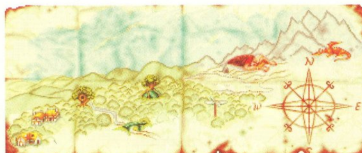
IM WETTBEWERB

Respekt für den Newcomer: Mit dem Erstlingswerk im mit Perlen dicht besiedelten Abenteuerspiel-Genre gelang Adventure Soft ein starker Einstieg. Simon the Sorcerer verweist Sierras ernsthafteren Märchenverschnitt King's Quest VI auf die Plätze und liegt etwa gleichauf mit Westwoods ironischem Legend of Kyrandia. Zu den ganz dicken Programm-Kalibern von LucasArts gibt's aber noch eine Kluft – in punkto Puzzle-Design und Komplexität kann es Simon nicht mit der Referenzklasse aufnehmen.

Day of the Tentacle	93
Monkey Island II	93
Legend of Kyrandia	77
SIMON THE SORCERER	**75**
King's Quest VI	61



Der Troll spielt nicht mehr mit – Streik im Märchenland!



Die wichtigsten Schauplätze werden mit dieser Karte direkt angesprungen



Nur für Mitglieder: Ohne Vollbart kommt Simon nicht in die Zwergenmine

»Simon the Sorcerer« ist das Debüt-Programm von Adventure Soft. Doch hinter den Kulissen werkeln keine Greenhorns; Boß Mike Woodroffe sorgte zuletzt mit seinen Horrorsoft-Projekten »Elvira« und »Waxworks« für derbe Grusel-Rollenspiele. Der Schwenk ins Lager der juxigen Adventures scheint aus dem Stand zu gelingen. Auf den ersten Blick erinnert Simon an ein Werk aus der LucasArts-Werkstatt. Zwei Drittel des Bildschirms werden von einer hübschen Darstellung des Spielgebiets eingenommen. Indem man Simon zum Rand oder durch eine Tür bewegt, wird zum nächsten Schauplatz umgeschaltet. Im unteren Bereich sind zwölf Verben geparkt; rechts davon sehen Sie im Inventar alle Gegenstände, die unser Held bei sich trägt. Auch die Bedienung ist im wesentlichen LucasArts-kompatibel: Sie klicken zunächst auf ein Tätigkeitswort und dann in der Grafik auf den Gegenstand, der eingesetzt werden soll. Beim Einsatz von »Use« müssen in der Regel zwei Objekte angegeben werden, die miteinander benutzt werden sollen.

Die Fantasywelt, durch die unser Held sanft animiert schlurft, nimmt sich nicht allzu ernst. Grantige Schneemänner versperren den Weg, biergierige Zwerge lassen nur Vollbartträger in ihre Minen, naschsüchtige Holzwürmer verlangen eine Portion Mahagoni zum Nachtisch und der verschnupfte Drachen verteilt feurige Nieser.

Viele Gags bringen die Programmierer auch in den ausgedehnten Dialogen unter. Bei den verschiedenen Antworten, die Sie anklicken können, lassen sich die sinnvollen von den flapsigen Statements leicht unterscheiden. Respektlose Veräppelungen auf Märchen-, Sagen- und Fantasy-Gestalten



HEINRICH LENHARDT

Erbarmungslos putzig: Simon ist einfach lieb, wandelt wunderhübsch animiert über den Bildschirm und hat immer einen flotten Spruch auf den Lippen – so könnte der verschollene kleine Bruder von Guybrush Threepwood aussehen.

Grafik, Gags und Steuerung von Simon the Sorcerer entlocken auch verwöhnten Adventure-Gourmets ein anerkennendes Raunen. Die Story samt märchenhaftem Ambiente gewinnt nicht den Originalitäts-Sonderpreis, wurde aber gekonnt mit vielen verrückten Typen besetzt. Die schönen Bilder und schrägen Typen sind es dann auch, die sich als Motivations-Stützpfeiler unentbehrlich machen. Die Puzzles sind nicht übertrieben geistreich und enden oft in »Keinen-Gegenstand-übersehen-und-alles-ausprobieren«-Routine.

Doch wer nicht auf Perfektion besteht und öfters mal ein gepflegtes Grafik-Adventure genießt, bekommt allemal genug Spielspaß fürs Geld geboten.



Durch das Anklicken einer beliebigen Antwort bestimmen Sie den Gesprächsverlauf



Kusch, kusch! Bissige Kisten können einem den ganzen Tag verderben...



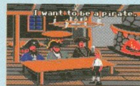
BORIS SCHNEIDER

So löblich es auch ist, sich an die alten LucasArts-Klassiker anlehnen zu wollen: dann bitte richtig! Das Hin- und Hergelaufe und die strukturlosen Puzzles haben kein Guybrush- oder Tentacle-Kaliber.
Daß wir uns nicht falsch verstehen: Simon ist kein schlechtes Spiel. Für die Grafik gibt es ein dreifaches Schulterklopfen, viele der Witze sind prima und man ist keineswegs sauer wegen des ausgegebenen Geldes.
Aber irgendwie greifen die Elemente nicht optimal ineinander. Simon ist eher eine Ansammlung aus Witzen, Puzzlen und Umhergelaufe, als ein von vorne bis hinten durchgestyltes Adventure.
Daß so manches Rätsel sich darauf beschränkt, einen vier Pixel großen Gegenstand zu sehen, finden und einzustecken, kostet Simon in meiner privaten Wertung eine Menge Punkte – aus dem Alter sollte das Genre Grafik-Adventure doch nun wirklich raus sein.



Simon nach der Schrumpfkur: Die Garten-Durchquerung wird zum Alptraum

DA WAR DOCH WAS...

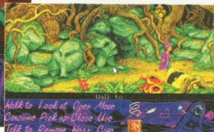




Liebevolle Hommage oder Ideenmangel? Die Ausgangssituation von Simon the Sorcerer erinnert stark an Secret of Monkey Island: Junger Held muß die Aufträge einer Gruppe etablierter Zauberer bzw. Piraten erfüllen, bevor er in deren Berufsgilde aufgenommen Gilde. Der weitere Spielverlauf zeigt aber, daß diese Story-Verwandtschaft nicht überhand nimmt.

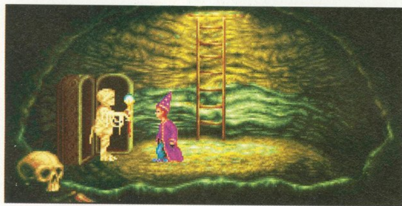


Aller Anfang ist schwer, doch Calypsos Botschaft enthält einen kleinen Tip



Übersehen Sie keinen Ausgang! Alleine hier gibt es fünf Stellen, um in ein anderes Bild zu wechseln.

stehen im Mittelpunkt. Von Rapunzel bis zu Tolkien-Charakteren wird das ganze Genre liebevoll aufs Korn genommen. Simon wird zwischendurch auch mal heftig verkleinert – in diesem Zustand bekommen Gartenzwerge und Frösche eine ganz neue, beängstigende Dimension...
Auf den ersten Blick wirkt das Szenario etwas unübersichtlich. Vor allem rund um den Wald mit seinen vielen Pfaden und Abzweigungen gibt es einiges zu erforschen. Simon trägt immer eine Karte mit sich herum, auf der alle besonders wichtigen Schauplätze eingezeichnet werden, sobald er sie einmal betreten hat. Will man dann z.B. möglichst schnell vom schlafenden Riesen zum Dorf wechseln, genügt das Anklicken des Zielpunktes auf der Karte – schon wird Simon dorthin versetzt, ohne daß er mühsam Bild für Bild rüberlaufen muß. Ein kleiner Hilfespender wurde auch eingebaut: Im Wald haust eine weise Eule, die einen furchtbar schusseligen Eindruck macht, Ihnen aber bei jedem Besuch einen kleinen allgemeinen Puzzle-Hinweis verrät.
Zu Redaktionsschluß lag uns nur die englische Version des Programms vor, aber Distributor Bomico feilt schon emsig an einer Übersetzung. Die komplett deutschsprachige Umsetzung soll voraussichtlich in wenigen Wochen in die Geschäfte kommen. **(hl)**



Auch nicht mehr ganz frisch, der Junge



SIMON THE SORCERER

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	Adventure Soft
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (komplett deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Deutsche Version erscheint in Kürze.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

75

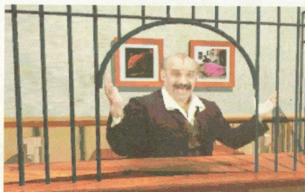


RETURN TO ZORK

Gleich zwei Comebacks auf einmal: Adventure-Veteran Infocom wird zusammen mit dem »Great Underground Empire« wiedererweckt.

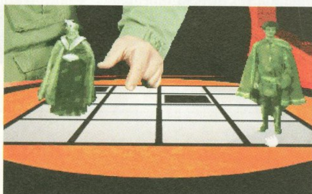


Keine Texteingabe, dafür aber viele bunte Icons: Return To Zork hat auf den ersten Blick nichts mit Infocom gemein.



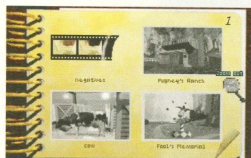
Der Bürgermeister von Shanbar weiß auch nicht, wohin seine Stadt verschwunden ist

Immer diese Werbebriefe! Heute ist Ihnen wieder so eine Postwurfsendung ins Haus geflattert. Die »Illumyinte, Translumynite & Leisure« lädt Sie zu einem Kurz-Urlaub ins Tal der Schwalben ein – Sie müssen sich nur eine kleine Verkaufsveranstaltung ansehen und dürfen drei Tage lange nach Herzenslust Urlaub machen. Nichts Böses ahnend nehmen Sie das Angebot an und tapsen in das größte Abenteuer Ihres Lebens.



Beim Brettspiel »Survivor« müssen Sie sich einen wichtigen Gegenstand erspielen

Erster Schreck: Das Tal der Schwalben wurde in das Tal der Aasgeier umbenannt – klarer Indikator, daß hier was nicht stimmt. Als Sie dann bei Ihrem Hotel ankommen, ist dieses gar nicht mehr da. Genauer gesagt fehlt die halbe Stadt: Während von West Shanbar noch ein paar Ruinen übrig sind, ist East Shanbar spurlos verschwunden. Sogar die halbe Brücke ist weg, säuberlich in der Mitte abgetrennt. Mit den Häusern sind auch die meisten Bewohner hops gegangen. Nur der Bürgermeister und die Schullehrerin halten noch Wache und informieren Sie über die bevorstehende Rückkehr böser Magie. Vor rund 400 Jahren ist das Land »Zork« von bösen Zauberern drangsaliert worden. Um die miesen Magier loszuwerden, haben sich die Guten zusammengetan und den Spruch aller Sprüche losgelassen: Bei der »Great Dispersion«, dem großen Auseinanderfliegen, wurde jeder, aber auch jeder magische Gegenstand in die Atmosphäre geschleudert. Für mehrere Jahrhunderte war damit kein Zauber mehr möglich. Die Frist ist um, das Böse steht vor der Haustür. Inzwischen haben es sich einige der verbleibenden guten Magier unter der Erde gemütlich gemacht. In den Ruinen des ehemaligen »Great Underground Empire« betreiben sie gleichzeitig Bergbau (nach dem seltenen Element Illumynite, das im Dunkeln leuchtet) und einen Vergnügunspark namens »Dizzyworld«. Aber auch hier geht alles nicht mit rechten Dingen zu – wie Sie spätestens merken werden, wenn die verschwundenen Häuser reichlich überraschend wieder in diesem unterirdischen Reich auftauchen.



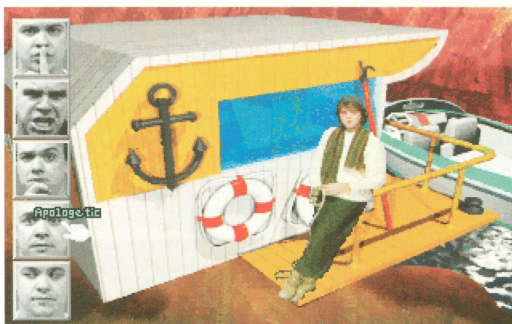
Ihr Fotoalbum dient dazu, andere Personen nach bestimmten Orten und Leuten fragen zu können



IM VERGLEICH

Day of the Tentacle	93
Zork Zero	82
RETURN TO ZORK (CD-ROM)	**79**
Gateway II	78
Legend of Kyrandia	77

Das Comeback ist gelungen: Dank dicker Puzzles und viel Grafik setzt sich Return to Zork vor Text-Konkurrent Gateway II und das Fantasy-Spiel Legend of Kyrandia, auch wenn der Weg bis zur Meisterschaft (Tentacle) durch etwas mehr Witz und Styling genommen werden muß. Dank neuer Technik kommt es sogar an »Zork Zero« ran, das größte »alte« Infocom-Spiel überhaupt, welches ungeübte Textadventure-Spieler verzweifeln läßt.



Mit den Symbolen am Bildrand legen Sie die Stimmung Ihrer Spielfigur fest und beeinflussen so den Gesprächsverlauf

Mit »Return to Zork« wird eines der ältesten Computerspiele wiederbelebt. Anfang der 80er Jahre machte die Firma Infocom mit ihren reinen Textadventures Traumumsätze. Doch als Sierra und LucasArts mit ihren grafisch orientierten Spielen den Markt eroberten, ging der Stern von Infocom unter. Erst mußte die Firma an Activision verkauft werden, dann wurden die Büros endgültig geschlossen.

Jetzt ist Infocom (als Label von Activison) wieder da: Mit neuen Leuten, völlig neuen Programmen, aber einer alten Idee. Das neue Zork-Spiel spielt mehrere hundert Jahre nach den Vorgängern und kann auch ohne jegliche Vorkenntnisse durchgespielt werden; die eine oder andere Anspielung, die nur Zork-Veteranen verstehen (Grues, Zorkmids & Co.) werden in der »Enzyclopedia Frobozzica«, die dem Programm beiliegt, genauestens erklärt.

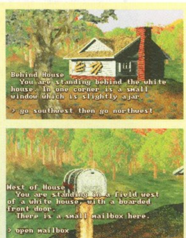
Wie schon zu ahnen ist, hat »Return to Zork« optisch nicht mehr viel mit seinen Vorfahren zu tun. Der Bildschirm wird von Grafiken in VGA-Qualität gefüllt, die bei Bedarf mit Bildsymbolen überlagert werden. Sie sehen das Geschehen aus der Perspektive der Spielfigur, müssen also nicht wie bei Sierra- oder LucasArts-Spielen eine Figur steuern. Vielmehr klicken Sie mit der Maus direkt auf die Ausgänge am Bildschirm, die Sie dadurch erkennen, daß sich der Mauszeiger in einen entsprechenden Pfeil verwandelt.

Befindet sich der Mauszeiger auf einem Gegenstand, holt ein Mausklick das passende Menü hervor. Die Menü-Struktur ist schwer zu erklären, am Bildschirm aber schnell kapiert, denn es erscheinen immer nur die Befehle, die im Zusammenhang mit dem Gegenstand Sinn machen. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, erscheint das Inventar. Auch hier klicken Sie einfach auf die Gegenstände, um passende Menüs auf den Bildschirm zu holen. Die Bildsymbole sind alle animiert, um die Befehle deutlich zu machen. Sie sehen animierte, greifende Hände für »Nimm«, eine schneidende Schere für »Schneide«, einen sich wickelnden Knoten für »Knote fest«. Zusätzlich erscheint der passende Text für das Symbol, auf dem sich der Mauszeiger gerade befindet.



Ein besonders fieses Puzzle: Schieben Sie einen Satz aus den Tafeln zusammen

Return to Zork bietet das ganze Spektrum der üblichen Adventure-Puzzles: Von einem Labyrinth über die normale Objekt-Manipulation bis zu Gesprächen mit anderen Charakteren. An diesem Punkt haben sich die Programmierer am meisten Mühe gegeben und mehrere neue Ideen realisiert. Wenn eine andere Person zu Ihnen spricht, erscheinen mehrere »Stimmungs«-Symbole am Bildschirmrand. Mit diesen legen Sie fest, ob sie fröhlich, drohend, gelangweilt oder anders reagieren. Je nach Ihrer Stimmung verändern die anderen Personen dann ihr Verhalten. Manchen müssen Sie drohen, um Informationen zu erhalten, andere reagieren darauf allergisch. Um Ihr Gegenüber nach bestimmten Dingen zu fragen, haben Sie einen Photoapparat und einen Kassettenrecorder dabei. Der Recorder



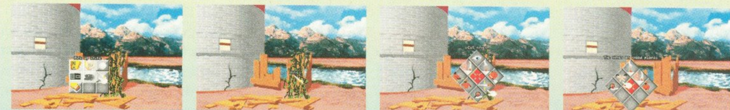
Die Intro-Sequenz läßt alte Zork-Spieler-Herzen höher schlagen



BORIS SCHNEIDER

Die Qualitätsfrage zu Return to Zork muß man zweiteilen: Ist es gut? Ja. Ist es Infocom? Nein. Wer die alten Schinken von Zork 1 bis Sherlock mit purem Text am Bildschirm inhaliert hat, wird sich sehr skeptisch der grafischen Variante zuwenden. Von Sierra-Spielen gewarnt, die man an einem Nachmittag ohne großes Knobeln verputzt, ist man versucht, das neue Zork ebenfalls in die Kinderkram-Ecke zu packen. Weit gefehlt! Das Spiel ist groß und keinesfalls ein Vergnügen für nur eine Nacht. Die Puzzledichte ist erfreulich hoch, der Knobelfaktor liegt weit über Sierras Niveau und auf unlogisches stößt man hier selten.

Aber so »schön« wie die alten Infocoms ist es halt doch nicht. Der völlige Verlust von Text läßt einen die Raumbeschreibungen vermissen. Wo man bei alten Textadventures gerne ein wenig fabulierte und den Leser an den Bildschirm fesselte, gibt es hier »nur« vorgefaßte Grafiken, in denen man keinen einzigen unwichtigen Gegenstand »just for fun« anklicken kann, um einen witzigen Kommentar zu bekommen. »Return to Zork« ist nicht so verspielt wie die alten Titel; der Charme ist zwar nicht völlig weg, doch Zork 1, 2 und 3 dürfen weiter auf meiner Festplatte bleiben. Ansonsten ist »Return to Zork« ein Lichtblick für alle, die wieder etwas härtere Adventure-Kost wollen.



So funktioniert das Icon-System: Drücken Sie den rechten Mausknopf, erscheint das Inventar. Klicken wir nun auf das Messer, um es zu benutzen, nehmen wir es automatisch in die Hand. Mit dem Messer-Cursor klicken wir auf die Sträucher: Es erscheint ein Menü, daß alle Befehle aufzeigt, die in der Kombination Messer und Sträucher interessant sind.
Wir wollen schneiden, also klicken wir auf das entsprechende Symbol. Nun haben wir die seilähnlichen Sträucher in der Hand; klicken wir damit auf das herumliegende Holz, kriegen wir ein anderes, angepaßtes Menü, in dem wir auch einen »Knote«-Befehl finden.

nimmt automatisch jedes Gespräch auf, die Kamera knipst aber nur auf Wunsch. Wenn Sie einem Diskussionspartner Fotos zeigen oder Bänder vorspielen, sagt der Ihnen vielleicht wichtige Informationen.

So puzzeln Sie dann aus Gegenständen uns Aussagen der anderen Leute nach und nach zusammen, was eigentlich im »Great Underground Empire« gespielt wird, und wer überhaupt der Bösewicht in diesem Spiel ist. Damit Sie die verwirrend komplexe Handlung überschauen können, werden alle Informationen automatisch in ein Buch einsortiert, das Sie bei Bedarf am Bildschirm lesen können.

Dort, wo oben noch die letzten Ruinen von West Shanbar stehen, wird unterirdisch schon an Kopien der jeweiligen Häuser gebaut.

»Return to Zork« erscheint in drei Fassungen: Uns stand die CD-ROM-Version zur Verfügung, die viele digitalisierte Video-Filme enthält. Dazu wurden zahlreiche Darsteller aus kleineren TV-Serien engagiert – keine Namen, die man hier in Deutschland kennen würde, aber immerhin echte Schauspieler. Die Disketten-Version soll spielerisch identisch sein, muß aber mit Standbildern auskommen. In beiden Versionen wird jeder Dialog per Sprachausgabe und ohne Texteinblendung ausgegeben; englische Sprachkenntnisse sind also zwingend notwendig.



Die drei Buchstaben, die der frühere Besitzer dieser Knochen in den Sand schrieb, haben magische Bedeutung

Ebensowenig darf eine Soundblaster-kompatible Karte fehlen, denn ohne können Sie die Dialoge nicht hören. Eine vollständig deutsche Version soll im November folgen. Die dritte Variante wird MPEG-Filme unterstützen, mehr dazu auf Seite 34 im Artikel »Vorhang auf für MPEG«. **(bs)**



HEINRICH LENHARDT

Wenn schon Grafik-Adventures, dann richtig. Bei Return to Zork wurden Texteingaben durch Icons ersetzt, Dialoge durch Sprachausgabe und Beschreibungen durch Animationen. Herausgekommen ist ein manchmal verwirrendes Spiel, das für Anhänger von Guybrush und Larry nicht sofort durchzublicken ist. An vielen Stellen wirkt die Grafik arg künstlich; vielleicht hätte man nicht alles in einem 3D-Programm berechnen, sondern von Hand zeichnen sollen. Und die schauspielerischen Leistungen der Charaktere sind keinesfalls Oscar-verdächtig. Immerhin sind die Film-Sequenzen vom CD-ROM bildschirmfüllend und relativ scharf; technisch gibt es hier nichts zu meckern. Trotzdem hatte ich beim Spielen nie so recht das Gefühl, die Handlung zu kapieren. Mit etwas mehr Text am Schirm statt Sprache würde man mehr verstehen – vielleicht wirkt die deutsche Version besser. Dennoch zeigt Return to Zork, wie komplex man ein Grafik-Adventure gestalten kann: Trotz Icons gibt es nicht nur ein simples »Benutze« sondern eben auch »Schütte aus«, »Trinke«, »Knote«... – was eben in der Situation gerade paßt. Das gute Image von Infocom bleibt dadurch in jedem Fall erhalten.



RETURN TO ZORK (CD-ROM)

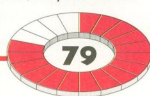
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spieletyp:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Activision / Infocom
Ca.-Preis:	140 Mark
Kopierschutz:	–
Anleitung:	Englisch; ausführlich, gut und wichtig
Spieltext:	Englisch; sehr viel, schwer verständlich (Deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung:	Befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Freies RAM: min. 600 KByte
Festplatten-Platz: ca. 1 MByte (CD-ROM-Version)

Besonderheiten: Spezielle Disketten-Version mit weniger Animationen in Arbeit; Sound Blaster-kompatible Karte notwendig

Wir empfehlen: 386er (25 MHz) mit Maus, 4 MByte RAM und VGA.





Nach der Ameise auf den Hund gekommen: One Step Beyond ist der Nachfolger zu Push-Over.

Lautete das Motto von »Push Over« noch »Schubs mich, ich bin ein Dominostein«, so heißt es im Nachfolger One Step Beyond »Hüpf mich, ich will zur Tüte« – klingt etwas doof, spielt sich aber erstaunlich gut.

ONE STEP BEYOND

»Hab' ich so was Ähnliches nicht schon gesehen?«, grübelt der Spielekenner und hat Recht damit: »One Step Beyond« ist der Nachfolger zu »Push-Over«, einem süchtig machenden Geschicklichkeits-/Denkspiel der britischen Firma Ocean. Und da schöne teure Lizenzen wie »Jurassic Park« irgendwie finanziert werden müssen, hat man sich in Manchester an die Fortsetzung des erfolgreichen Erstlings gemacht.

Löblicherweise beschränkten sich die Programmierer nicht auf einen simplen Aufguß, sondern peppten das Spielprinzip kräftig auf. Während im ersten Teil die Ameise »G.I. Ant« Spielsteine so anordnete, daß der Spieler sie im Dominoeffekt umwerfen konnte, dreht sich hier alles um Plattformen und einen grinsenden Hund namens Colin Curley.



Einmal weit nach links, einen nach rechts und schon hat man sich ein Token verdient – so einfach wie im ersten Level bleibt's aber nicht...

Sie steuern den verfressenen Colin, der sich nichts sehnlicher wünscht als eine Tüte »Quavers«. Dabei handelt es sich um eine britische Chips-Variante, hergestellt von den Sponsoren des Spiels – willkommen im Reich der seligmachenden Werbung...

Colin wird in einen Level geworfen, der aus Plattformen besteht. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den Vielfraß über alle Plattformen zum Ausgang (gekennzeichnet durch eine Chipstüte) zu bugsieren. Das geschieht wahlweise mit Joystick oder Tastatur.

Wie man sich denken kann, ist da irgendwo eine Tücke. Richtig! Denn sobald Colin von einer Plattform hüpft, verschwindet sie auf Nimmerwiedersehen und hinterläßt ein beträchtliches Loch. Da Colin nur ein oder zwei Plattformen weit hüpfen kann, wollen die Wege sorgfältig geplant sein. Folgende Sprünge kann er absolvieren: nach rechts und links, zwei Felder nach rechts und links, schräg nach oben und nach unten (in jede Richtung) sowie zwei Felder zur Seite plus eines nach oben und unten. Klingt kompliziert, ist aber essentiell zu kapieren, sonst landet man schnell im Nirwana. Wer ins Bodenlose jumpt, darf den Level von vorne beginnen – gottlob sooft er will (und manchmal öfter, als ihm lieb ist).

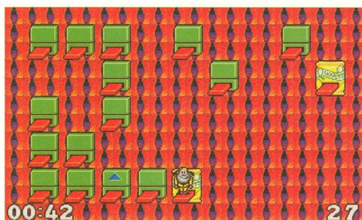
Wenn Colin am Ausgang steht, müssen alle Plattformen eingefahren sein. Um das zu erreichen, sollten Sie seine Wege sehr genau planen – sonst steht man mutterseelenallein auf



IM WETTBEWERB

One Step Beyond entpuppt sich als naher Verwandter von Push-Over und bietet ein ähnliches Spielprinzip. Hinter unserem Referenz-Denkspiel Lemmings und der jüngsten Ausgabe der Incredible Machine können die beiden Ocean-Tüftleien solide Plätze ergattern. Eine aktuelle Denksport-Alternative unter Windows: die Scrabble-Variante Masterword.

Lemmings	92
The (even more) Incredible Machine	82
ONE STEP BEYOND	**74**
Push-Over	73
Wordtris	58

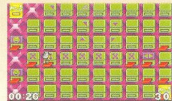


Sieht alles ganz einfach aus – in der Praxis hüpft es sich weitaus garstiger

einer Plattform und schreit sich die Hundeseele aus dem Leib, weil man wieder von vorne anfangen muß. Wie sollte es anders sein: Natürlich tickt dazu ein straffes Zeitlimit. Überschreitet man die vorgegebene Zeit, darf man zwar weiterspielen, aber man kommt keinen Level weiter – Sie müssen die Aufgabe in der vom Programm vorgesehenen Zeit lösen.



Viele Shutter und viele Katapulte – planen ist essentiell...



...wenn man nicht wie hier in der Pampa stehen will

Außerdem bauten die Programmierer ein paar Extras ein, die das Spiel tückischer machen. Zum Beispiel müssen numerierte Plattformen in der entsprechenden Reihenfolge abgehüpft werden – erst Eins, dann Zwei, dann Drei, dann Vier, dann steht die Tüte vor der Tür. Beliebt sind auch die »Bouncer«, die Colin in alle nur denkbaren Himmelsrichtungen katapultieren – lenken kann man währenddessen natürlich nicht.









Nette Einstimmung auf 100 knacklige Levels: Colin wird von seinem PC eingesaugt, doch kaum erblickt er seine Lieblingsspeise, stürzt er sich wie wild ins Abenteuer.

Besonders vorsichtig sollten Sie bei den »In & Out«-Plattformen sein: Sie verschwinden alle paar Sekunden (tückisch!) – nach Murphys Gesetz bevorzugt dann, wenn man auf sie draufspringen will. Timing ist essentiell – lieber bleibt man noch ein Sekündchen stehen, bevor das tückische Biest wegschnappt. Dann gibt es noch die »Shutter«, welche ganze Reihen entstehen oder verschwinden lassen; Plattformen, die nicht verschwinden oder solche, die nur eine gewissen Zeit ausgefahren bleiben, sobald man sie einmal betreten hat. Alles in allem: denken unter Zeitdruck ist angesagt.

Hat man einen Level bestanden, erhält man ein 5-stelliges Passwort (damit man nicht jedesmal von vorne beginnen muß) und ein »Token«, mit dem sich ein falscher Zug zurücknehmen läßt. Das ist besonders praktisch, wenn man sich in Eile verhüpft, den Level aber schon fast geschafft hat. Es empfiehlt sich, in den ersten Runden heftig Tokens zu sammeln, die Sie später gut brauchen können.

Natürlich bekommt man nicht von Anfang die volle Breitseite geboten. In den ersten Levels werden Sie mit Steuerung und den leichten Tücken vertraut gemacht, in höheren Levels geht's dann derart zur Sache, daß verstärktes Grübeln und Haareraufen angesagt ist – und nach 100 Puzzles ist dann endgültig Schluß. **(al)**



A. LOCKER

Man kann nicht mosern: One Step Beyond spielt sich genauso flott wie Push-Over, ohne als billiger Abklatsch zu enden.
Erfreulich finde ich, daß sich die Programmierer nicht auf ein bewährtes Prinzip verließen und einfach neue Levels bastelten, sondern das Spielprinzip weiter entwickelten. One Step Beyond ist deutlich einfacher als Push-Over (das streckenweise verteufelt schwer war). Profis haben die ersten 30 Levels in einer halben Stunde durchgekaut, erst dann zieht der Schwierigkeitsgrad sacht an.
Wenn's etwas zum Bemängeln gibt, dann ist es Tastatursteuerung (der Joystick ist mir zu fummelig). Statt sie auf den Cursor-Block zu legen oder den Spieler die Tasten frei definieren zu lassen, hantiert man mit »Space«, »P« und »A« herum; schafft es natürlich nicht, alle drei Tasten für einen weiten Sprung synchron zu drücken und schmiert ab. Das ist besonders ärgerlich, wenn die Tokens ausgehen und man von vorne beginnen muß – wenn ich den Programmierer erwische...
Trotzdem: One Step Beyond trainiert den Denkmuskel, macht Spaß und motiviert auch auf längere Sicht – ich freue mich schon auf den nächsten Teil.



ONE STEP BEYOND

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	70 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 588 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

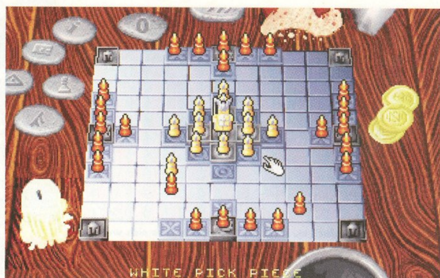
Besonderheiten: Schmucker Anstecker in der Packung.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA-Karte.

74

RAGNAROK

Wenn die nordischen Sagen bemüht werden, wird's markig, blutig und humorlos. Ganz ähnlich gibt sich auch der Schach-Verschnitt Ragnarok...



Die jungfräuliche Situation: Odin steht mit seinen Mannen in der Mitte, der Rest der Welt will ihm an die Gurgel

Was zum Teufel ist ein »Ragnarok«? Wer das Handbuch bemüht, findet heraus, daß Ragnarok keine Wortschöpfung geplagter Spieledesigner ist, sondern ein Ort aus dem nordischen Sagenschatz (Ragnarok liegt in der Eiswüste Fimbulvetr – Namen haben die...). Seinerzeit ging's deftig zu: Hier prügelten sich altgediente Götter mit ihrem Nachwuchs und deren Haustierchen, bis allesamt dahingerafft am Boden lagen.

Das Schlachtfeld auf dem Computer entpuppt sich als Schachbrett, das mit ein paar Zusatzfeldern versehen wurde. Weiß steht mit seinen Mannen in ordentlicher Rautenformation in der Mitte, Schwarz hat sich an den vier Seiten in zwei Reihen postiert. Weiß hat zwar weniger Figuren, dafür darf Schwarz nicht auf jedes Feld ziehen. Sinn von der Sache: Odin, der inmitten seiner weißen Mannen steht, soll ungestört an eine der vier Ecken marschieren können. Jeder darf abwechselnd ziehen; wie die Türme beim Schachspiel immer hübsch geradeaus.

Die Sache wäre einfach, könnte man nicht gegnerische Figuren lediglich dann schlagen, indem man sie von zwei gegenüberliegenden Seiten einkreist. Die Figur, die dazwischen steht, wird dann aus dem Spiel genommen. Nur Odin hat's da besser: Um ihn zu schlagen, muß ihn der Spieler von allen vier Seiten einkreisen oder ihn derart geschickt an den Rand drängen, daß drei Figuren ausreichen.

Und da sich die Sage nicht mit Bauernopfern zufrieden gibt, kommen natürlich auch die anderen Götter zum Zug. Hier die illustre Runde: Thor (der mit dem Hammer), Freyr, Vidar, Heimdall, die Valkyrien, Tyr, Loki (nicht die Frau des Ex-Bundeskanzlers, sondern die Göttin der Lüge), Jormungand, Surt, Garm, Hyrm und der Schlingel Einherirar. Auch wenn sie wie exotische Gewürzmischungen klingen, haben sie im Spiel einen entscheidenden Vorteil. Jeder Gott hat nämlich einen speziellen zusätzlichen Zug drauf und kann damit den Gegenspieler hübsch in Bedrängnis bringen.

Das Programm bietet zwei Spielvarianten: Entweder spielt man das klassische »King's Table« (ohne die göttlichen Ersatzspieler) oder das klassische »Ragnarok«, bei dem man versucht, sich gegen immer stärker werdende Computergegner durchzusetzen. Natürlich kann man einen Spielstand laden oder speichern sowie die Animationen abschalten (laufen sonst bei jeder geschlagenen Figur ab), die sehr an das Vorbild »Battle Chess« erinnern, aber dessen Klasse nicht erreichen. **(al)**



Wenden Sie sich vertrauensvoll an Ihren Gegenspieler – auch wenn er so aussieht, als würde er Ihnen nach einer Niederlage den kleinen Finger abbeißen



A. LOCKER

Bringen wir's auf einen Nenner: Ragnarok ist Battle Chess für Arme – und das in schlimmster Primitiv-Machart. Zum Schachspiel hat's bei den Programmierern leider nicht mehr gereicht, also kombinierte man Elemente von Mühle mit Go, stellte das Ganze auf ein Schachbrett, gab ihm einen trutzigen Namen und verkauft jetzt das Resultat für einen Batzen Geld.

Einen minimalen Unterhaltungswert kann man Ragnarok nicht abstreiten: den Computergegner. Der ist derart einfach auszuhebeln, daß die echte Herausforderung darin besteht, die zapplige Maussteuerung zu beruhigen. Und was ganz besonders nervt, sind die dürftigen Animationen, die übel von Battle-Chess abgeguckt wurden – nach dem fünften abgehackten Arm stellt man genervt das Geruckel ab.

Alles in allem: Nicht ganz so gräßlich wie Capstones »Terminator 2 Chess Wars«, aber trotzdem kein Glanzstück der Brettspiel-Welt – da ist der gute, alte Go-Simulator trotz dürftiger Grafik um Klassen besser.



RAGNAROK

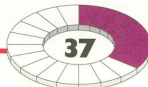
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Mirage
Ca.-Preis	90 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Brettspiel mit entfernter Schach-Verwandtschaft.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw)
Freie Mitarbeiter:
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt), A. Locker (al)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
js-team, Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: Origin

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht (verantw.)

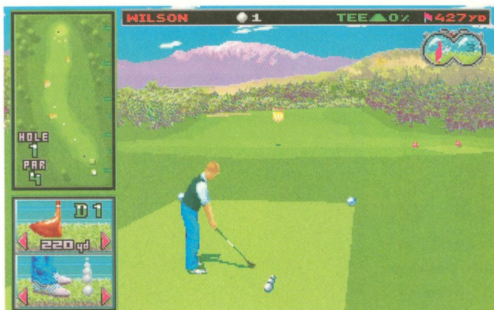
DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
DMV-Verlag, PC-Player Abonnementverwaltung
Postfach 20 06 44, 80006 München
Tel.: 089/5 11 72 83 + 5 11 72 84
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 84,00
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M.: Kontonr. 23043-608
Bayerische Vereinsbank Markt Schwaben, BLZ 700 202 70,
Kontonr. 478 344 49
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1020 Wien
Tel.: (02 22) 33 09 754, Fax: (02 22) 33 08 754/20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: 089/2 40 13 -2 22, Fax: 089/2 40 13-2 15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich
Diskettenbestellung:
Erdem Development, Postfach 10 05 18, 80079 München
Tel: 089/4 27 10 39, Fax: 089/42 36 08
Diskettenbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Bestellungen nur per Bankeinzug oder Verrechnungsscheck möglich



WILSON PRO STAFF GOLF

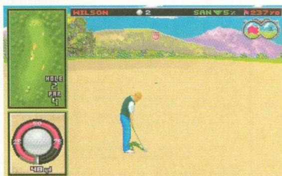
Die Grafik ist schnell aufgebaut und durchaus sehenswert

Und noch'n Golf: Konamis Nachzügler hat dank Einsteiger-Freundlichkeit eine gewisse Existenzberechtigung im Schatten von »Links 386 Pro«.

Daß man mit einem Stöckchen und einem Ball viel Spaß haben kann, bemerkt man nicht nur an der wachsenden Anzahl von Nachwuchs-Bernhard-Langers, die das Erbe ihrer Kindeskinder verpfänden, um sich die Mitgliedschaft im örtlichen Golfclub leisten zu können. Die hohe Kunst des präzisen Puttens fesselt auch eine stattliche Anzahl an PC-Besitzern: Nahezu jede hochkarätige Softwarefirma wagt sich früher oder später an eine Computer-Golfsimulation.

Gegen die geballte Konkurrenz von Giganten wie Access, Microsoft oder Electronic Arts tritt »Wilson Pro Staff Golf« an. Besagter Wilson ist nicht etwa ein furchtbar prominenter Golfer, sondern ein weniger prominenter Golfball-Hersteller (...da waren die Lizenzgebühren wohl günstiger). Das Programm bietet nur einen Kurs, aber dafür gut ein Dutzend Spielvarianten. Vermißt wird eigentlich nur ein Preisgeld-Turniermodus; ansonsten haben sich die Designer schwer ins Zeug gelegt. Verschiedenste Zählweisen, darunter auch einige Varianten speziell für Teams, sollen das Bällchenklopfen immer wieder neu variieren.

Der Golfplatz wird dreidimensional aus der Sicht Ihrer Spielfigur gezeigt. Nach jedem Abschlag wird die Grafik bemerkenswert flott berechnet; dafür kann es die Detailfreudigkeit nicht mit der von langsameren Vertretern wie »Links 386 Pro« aufnehmen. Nachdem Sie die Schlagrichtung per Mausklick anvisiert haben, werden Stärke und Effet bestimmt. Je nachdem, bei welcher Anzeige Sie die entsprechenden Balken per Tastendruck zum Stillstand bringen, wird der Schlag ausgeführt; der Wind hat natürlich auch noch ein Wörtchen mitzureden. Sie können den Ball nicht nur nach links oder rechts abdriften lassen; in manchen Situationen empfiehlt es sich auch, ihn hoch oder flach zu lupfen.



Links unten sehen Sie die Anzeige, mit der die Schlagstärke bestimmt wird

Für jede Spielfigur wird einer von drei Schwierigkeitsgraden bestimmt: Profis können den Ball am weitesten dreschen, bekommen dafür aber keinen Tip bei der Schlägerwahl. Die unterschiedlichen Stärken lassen sich per Handicap-Vorgabe ausgleichen. Weitere serienmäßige Features: Speichern der Partie und Einblenden eines Gitterrasters, um beim Putten die Bodenunebenheiten genauer zu erkennen. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Daß gegen Links 386 Pro kein Kraut gewachsen ist, geben die Programmierer im Handbuch indirekt zu. Wer braucht also eine weitere Golfsimulation, wenn die grafisch und spielerische Klasse dieses Meilensteins nicht erreicht wird?
Ein Handicap von Links Pro ist die Tatsache, daß die Grafik erst auf 486ern jenseits der 50-MHz-Grenze halbwegs zügig aufgebaut wird. So mancher Einsteiger hat zudem mit der Bedienung zu kämpfen. Hier entfaltet Wilson Pro Staff seine Stärken: Die gar nicht mal so unhübsche Grafik wird flott dargestellt; sanftmütig gibt sich die Steuerung, bei der man nicht ganz so messerscharfe Reflexe haben muß.
Als Einsteiger-Golfspiel ganz nett – nicht mehr und nicht weniger. Wer hingegen nach höchsten Qualitätsgipfeln strebt und einen fixen Rechner hat, ist nach wie vor bei Links 386 Pro am besten aufgehoben.



WILSON PRO STAFF GOLF

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Konami/Gametek
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Nur ein Golfplatz, aber zahlreiche Spielvarianten und Zählweisen.

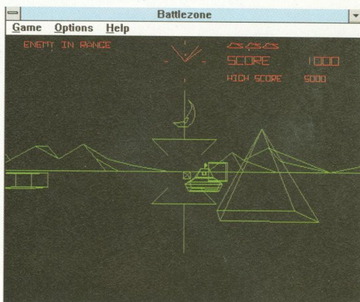
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



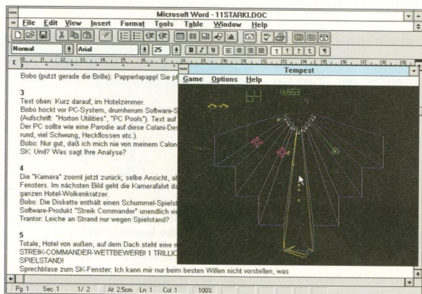


MICROSOFT ARCADE

Schwere Zeiten für den Programm-Manager: Jetzt muß er sich den Desktop mit Asteroids & Co teilen. Microsoft setzte fünf Action-Oldies pixelgenau um und macht aus dem drögen Windows eine schillernde Spielhalle.



Als die Vektoren laufen lernten: Battle Zone erinnert an die Kindertage der 3D-Grafik



Unterbrechen Sie die arbeitsame Windows-Routine mit einem fetzigen Action-Klassiker



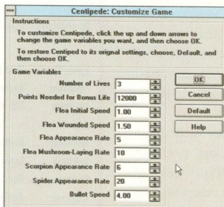
IM VERGLEICH

Windows Ent. Pack 1	75
MICROSOFT ARCADE	**74**
Dr. Floyd	70
Windows Ent. Pack 4	65
Take-a-Break Pinball	61

Microsoft Arcade schneidet sehr ordentlich ab, wenn man es mit anderen Spiele-Sammlungen für Windows vergleicht. Dr. Floyd sowie die Entertainment Packs bieten jeweils bunte Denksport-Mischungen; Take-a-Break ist hingegen eine Flipper-Kollektion. Action unter Windows war bislang Mangelware; Microsoft Arcade hat keine direkten Konkurrenten zu fürchten und erntet durch die kompetente Umsetzung von fünf Atari-Evergreens zudem einen Originalitäts-Bonus.

Lang, lang ist's her: In der finsteren Epoche, bevor IBM seinen ersten PC mit dem Betriebssystem MS-DOS der Weltöffentlichkeit vorstellte, machte die Firma Atari Spielerträume war. In den frühen 80er Jahren sorgten ebenso schlichte wie spannende Automatenhits für Euphorie; die Älteren unter uns verpfändeten damals ihr Hab und Gut, um sich die Videospiel-Versionen für das VCS-System leisten zu können. 139 Mark für »Missile Command«? Man gönnt sich ja sonst nichts...

Ein schlappes Jahrzehnt später sitzen Sie nicht mehr vor einem flimmernden Fernseher mit dem Joystick in der Hand, sondern ackern sich durch Windows-Anwendungen im Scheine eines VGA-Monitors. Doch der Zeitsprung in die verspielte Fröhlichkeit einer vergangenen Software-Epoche ist nur einen Doppelklick weit entfernt. Die kleinen Teufelskerle von Microsoft hatten schon mit ihren »Entertainment Packs« eine Vorreiterrolle bei der Windows-Unterwanderung mit erheiternden Zwischendurch-Spielereien eingenommen. Die jüngste Spaß-Collection von Bills Jungs stellt in punkto Originalität alles andere in den Schatten. »Microsoft Arcade« trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, denn es bietet fünf haargenaue PC-Adaptionen historisch wertvoller Automaten-Klassiker: »Asteroids«, »Battle Zone«, »Centipede«, »Missile Command« und »Tempest«.

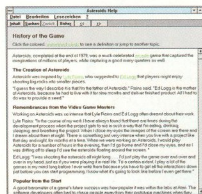


Unter »Customize« ändern Sie den Schwierigkeitsgrad ganz nach Ihrem Geschmack

Einfache Hausmannskost-Action mit den original-rustikalen Grafik- und Soundeffekten sorgen für den Authentitäts-Bonus. Bei Asteroids ballern Sie mit Ihrem Raumschiff große Gesteinsbrocken ab, die sich dummerweise dabei in kleinere Kiesel teilen. Um Kollisionen zu vermeiden, schießt man schnell, düst einige Ausweichmanöver zusammen oder wagt den Hypersprung ins Ungewisse; Ihr Schiff wird dann zu einer anderen, zufällig bestimmten Stelle befördert.

Battle Zone war ein echter Pionier in Sachen 3D-Vektorgrafik. An Bord eines Panzers tuckern Sie über ein einfarbiges Spielfeld, dessen 3D-Objekte nicht mal ausgefüllt sind – echter 80er-Jahre-Stil! Um die Computerfahrzeuge aufzumi-

schen, ist auch etwas Taktik gefragt. Hinter Blöcken kann man sich verstecken; außerdem ist die Schußrate Ihres Vehikels nervenzerfetzend langsam.



Asteroids Help
Datei Bearbeiten Lesezeichen ?
Inhalt Suchen Zurück Bisher << >>

History of the Game

Click the colored, underlined words to see a definition or jump to another topic.

Asteroids, completed at the end of 1979, was a much celebrated arcade game that captured the imaginations of millions of players, while capturing a good many quarters as well.

The Creation of Asteroids

Asteroids was inspired by Lyle Rains, who suggested to Ed Logg that players might enjoy shooting big rocks into smaller pieces.

"I guess the way I describe it is that I'm the father of Asteroids," Rains said. "Ed Logg is the mother of Asteroids, because he had to live with it for nine months and deliver finished product. All I had to do was to provide a seed."

Remembrances from the Video Game Masters

Working on Asteroids was so intense that Lyle Rains and Ed Logg often dreamt about their work.

Lyle Rains: "In the course of my work I have always found that there are times during the development process when the project gets to me in such a way that I'm eating, drinking, sleeping, and breathing the project. When I close my eyes the images of the screen are there and I dream about them at night. There is something just very intense when you live with a project like that day and night, for months at a time. When we were working on Asteroids, I would play Asteroids for a number of hours in the evening, then I'd go home and I'd close my eyes, and as I was drifting off to sleep I'd see the asteroids floating around the screen."

Ed Logg: "I was shooting the asteroids all night long . . . . I'd just play the game over and over and over in my head, just as if you were playing it in real life. To a certain extent, I play a lot of the games in my mind long before I ever write them because you have to get all the interactions down pat before you can start programming. I know what it's going to look like before I even get there."

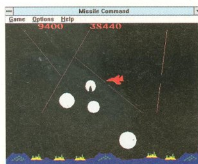
Popular from the Start

A good barometer of a game's future success was how popular it was within the labs at Atari. The software developers often had to chase people away from their prototype machines when they

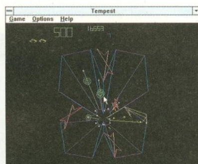
Amüsant und interessant: die Entstehungsgeschichten der fünf Klassiker

Centipede könnte hingegen einem Schrebergärtner-Alptraum entsprungen sein. Ein nimmersatter Tausendfüßler mampft sich durch Ihren Pilzwald (...nicht gerade »SimFarm«-kompatibel). Am unteren Bildschirmrand bewegen Sie Ihre Pestizid-Kanone hin und her. Auch ist hier etwas Ballertaktik angesagt, denn jedes getroffene Centipede-Teil verwandelt sich in einen Pilz. Berührt der Kopf des Tausendfüßlers einen Pilz, rutscht er augenblicklich eine Reihe weiter nach unten und nähert sich bedrohlich Ihrer Kanone. Zwischendurch sollte man deshalb immer ein paar Pilze wegputzen, um den krabbeligen Widersacher aufzuhalten.

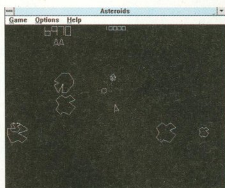
Missile Command spiegelt die Ängste wider, welche in der Epoche von Kaltem Krieg und SDI vorherrschten (...könnte zumindest ein Feuilleton-Journalist unterstellen). Im Klartext:



Raketenbekämpfung mit Missile Command



Tempest ist hektisch, aber gnadenlos gut



Asteroids im original Schwarzweiß-Look – da seufzt der Spiele-Veteran...



Bei Centipede geht's um Ordnung im Gemüsebeet

Sie sollen sechs Städte verteidigen, die von erfreulich langsam dahinkriechenden Raketen angegriffen werden. Indem man rechtzeitig ein paar Salven dagegenfeuert, werden die Raketen vernichtet, bevor sie die Städte erreichen. Die Munition ist jedoch begrenzt und mahnt zu umsichtigem Zielen.

Fünfter im Bunde ist schließlich Tempest, eine wahnwitzig-abstrakte Vektor-Ballerei aus dem Jahre 1981. Die Spielfelder sind dreidimensionale Tunnels verschiedenster Form, in die Sie quasi von oben hineinblicken. Aus den Tiefen des Raumes kommen die obligatorischen außerirdischen Tunichtgute angesaust. Schießen Sie schnell und treffsicher, damit die Burschen nicht den oberen Rand erreichen und Ihrer Kanone gefährlich werden können. In Stunden höchster Not hilft der Super-Zapper, der alle sichtbaren Gegner wegfegt.

Die Spiele laufen in kleinen, übersichtlichen Fenstern ab. Sie können aber auch Programm-Manager & Co vom Bildschirm verschwinden lassen und Arcade dadurch Monitor-füllend darstellen. Per Menüpunkt »Custom« verändert man wichtige Parameter von der Schnelligkeit bis zur Anzahl der Leben. In den Hilfe-Textfiles sind nicht nur die kompetenten Anleitungen samt Tips untergebracht, sondern auch hervorragend recherchierte Entstehungsgeschichten der fünf Programme. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Fünf alte Atari-Actionautomaten werden für Windows umgesetzt? Von Microsoft höchstpersönlich? Wie sieht denn die Zielgruppe für ein solches Produkt aus?

Nun, zumindest in der PC Player-Redaktion hat man damit einigen Leuten viel Freude gemacht. Boris Schneider spricht nur noch von der »bislang besten Tempest-Version für Computer«, Heinrich Lenhardt ergötzt sich an Missile Command (»Spielt sich toll mit der Maus«) und Thomas Werner legt sich öfter mal Centipede über seine Textverarbeitung.

Alle fünf Spiele sind kleine Meisterwerke in sich. Das klassisch-schlichte Design und die technisch antiquierte, aber stilechte Grafik machen Microsoft Arcade zum Pflichtkauf für alle Nostalgiker. Wer vor zehn Jahren die ollen Kamellen in der Spielhalle oder am Atari VCS mochte, glaubt angesichts dieser gelungenen Reminiszenz wieder an das Gute im Menschen.

Sie dürfen allerdings keine sonderlich tiefschürfenden Spielideen oder optische Delikatessen erwarten. Hier gibt's simple Knaller, wie geschaffen für kleine Sessions zwischendurch. Customize-Menü und Hintergrund-Infos sind willkommene Bonus-Tracks; die Bestenliste verewigt außerdem die erfolgreichsten Punktejäger auf der Festplatte. Langsam macht mir Windows ernsthaft Spaß...



MICROSOFT ARCADE (FÜR WINDOWS)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiele-Sammlung
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut (Hilfe-Texte auf dem Bildschirm)
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend (nostalgisch karg)
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Windows 3.1 erforderlich. High-Scores werden gespeichert (ideal für Büro-Turniere).

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus, Windows 3.1 und VGA.





Jeder Kämpfer hat seine kleinen Spezialtricks drauf – hier ist die Abteilung »schneller als das Licht« in Aktion

BODY BLOWS

Wer sich zu Bildschirm-Kampf Marke »Street Fighter II« hingezogen fühlt, mußte stets mit Videospiel-Konsolen flirten. Eine Versemmel-Orgie aus England sorgt jetzt auch auf teuren PCs dafür, daß zwei Spielfiguren aufeinander eindreschen können.

In Ihrem Schlafzimmer hängt ein van-Damme-Poster, die Zierde der Videosammlung sind alle 27 American-Fighter-Filme und am Todestag von Bruce Lee zünden Sie immer eine Kerze an? Dann gehören Sie sicher auch zur großen Schar von Computerspielern, die sich dem Nervenkitzel einer Bildschirm-Keilerei kaum entziehen kann. Daß man mit dem feingeistigen Prinzip »Zwei Typen gehen sich mit Dutzenden von Kampftechniken gegenseitig an die Gurgel« reich und berühmt werden kann, bewies die japanische Firma Capcom. Deren Spielautomat »Street Fighter II« räumte zunächst in den Arkaden ab und ging dann in Videospiel-Modulform einige Millionen mal über die Ladentische.

Doch während im Nintendo-Lager in Dutzenden von Titeln Handkanten schwirren und Unterkiefer bersten, hat kein schmächtiger, bebrillter PC-Besitzer die Chance, per Joystick mit allen Unholden dieser Welt aufzuräumen. Abhilfe verspricht die aufstrebende englische Programmiertruppe »Team 17«, die bislang mit technisch kompetenten Amiga-Actiontiteln Furore machte. Ihr PC-Einstand »Body Blows« ist eine saftige Digital-Keilerei, die offensichtlich von den Prügelautomaten aus der Spielhalle inspiriert wurde. Das Programm langweilt nicht mit üppigen Hintergrundstorys oder einem wohlgeordneten Spielziel. Zwei Typen stehen sich gegenüber und hauen drauf los; wer als erster des Gegners Lebensenergie-Balken wegputzt, hat gewonnen.

Es gibt zehn verschiedene Kämpfer, von denen jeder 21 Angriffs- und Bewegungstechniken drauf hat. Von Spielfigur zu Spielfigur gibt es einige bemerkenswerte Unterschiede, was Stärke, Schnelligkeit und Spezialtricks angeht. So beherrscht die liebliche Maria exklusiv den »Jaw Breaker«, während ein Mensch namens Dug solch reizende Spezialitäten wie »Hammer Hook« und »Body Slam« kredenzt.

Im Arcade-Modus picken Sie einen von vier Helden heraus und treten gegen immer härtere Computergegner an. Hat man den Kontrahenten zweimal besiegt, regnet's Bonuspunkte und

Kleine Kostprobe aus einem schmissigen Duell: Maria macht Mike mürbe.

OPTIONS
MAIN MENU
TIME: 90
ROUNDS: 3
MUSIC VOLUME: 155
CHAR V CHAR: OFF
ARCADE SKILL: ON
TOURNAMENT PLAYERS: 4
SFX: ON
DEFINE KEYBOARD
CALIBRATE JOYSTICKS
MERCY: ON
DEFAULTS
RETURN TO DOS

In diesem Menü stellen Sie die Kampfregeln nach Belieben ein



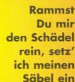
HEINRICH LENHARDT

Nicht gerade das geeignete Demonstrationsprogramm, um einen Soziologie-Studenten davon zu überzeugen, daß Computerspiele keinesfalls gewalttätig, sondern geistreich und lehrreich sind. Body Blows bietet Fast Food für den großen Actionhunger; weit entfernt von den Gestaden tiefschürfender Simulationen und Strategietitel.

Aber genauso, wie es den Körper mal nach einer richtig schön triefenden Currywurst gelüstet, kann dieses Festival der blauen Augen durchaus Spaß machen. Im Rahmen des schlichten Konzepts haben die Programmierer bemerkenswert viel Arbeit in die einzelnen Spezialtechniken der Spielfiguren gepackt. Alleine mit dem Ausprobieren der einzelnen Kämpfer ist man ein Weilchen beschäftigt. Die Steuerung ist erfreulich reaktionsflott und auch per Tastatur bewältigbar.

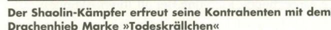
Kämpfe gegen den Computer sind wegen der Berechenbarkeit dessen Taktik auf Dauer ermüdend. Seinen vollen Primitiv-Spielwitz entfaltet das Programm erst bei höchst stimmungsvollen Duellen zweier menschlicher Gegner. Technisch wurde Body Blows sauber inszeniert: Recht farbarm, aber die Kämpfer-Sprites sind schön groß und passabel animiert.

Wer schon immer einen Street-Fighter-Verschnitt ersehnte, wird nicht enttäuscht; erträgliche Prügelspiele sind auf PCs ohnehin Mangelware. Man muß aber schon einen Sinn für solche derbe Actionkost haben.



Rammst Du mir den Schädel rein, setz' ich meinen Säbel ein

der nächste Wüterich steigt in den Ring. Wird hingegen Ihr kleiner Raufer vermöbelt, bleiben als Trost der Eintrag in die High-Score-Liste und der nette »Continue«-Service: Dreimal dürfen Sie im selben Level weiterspielen und müssen nicht wieder beim ersten Computergegner anfangen. Besonders erfrischend sind Duelle Mann gegen Mann. Sie können mit einer beliebigen Kombination von Spielfiguren gegen einen Freund antreten und sogar zu viert oder zu acht ein Prügelturnier veranstalten. Im KO-System kommen jeweils die Gewinner eines Kampfs weiter. **(hl)**



Der Shaolin-Kämpfer erfreut seine Kontrahenten mit dem Drachenhieb Marke »Todeskrällchen«



BODY BLOWS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Prügelspiel
Hersteller	Team 17
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Zahlencode-Anfrage
Anleitung	Nur teilweise Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

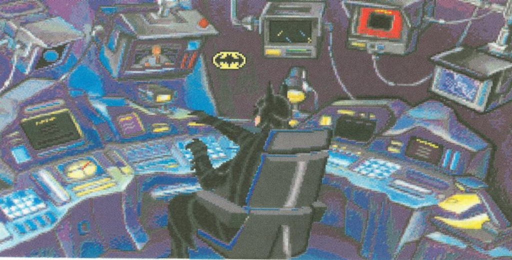
Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus. High Scores werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



64



In der Zentrale kann Batman computerunterstützt Beweise auswerten, um üble Schurken dingfest zu machen

BATMAN RETURNS

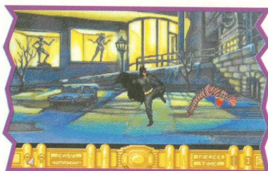
Der geflügelte Rächer ringt in einem Abenteuerspiel mit ambitionierten Pinguinmenschen und kratzborstigen Katzenfrauen.

Was den Duisburger Bürgern ihr Schimanski war, ist Batman für die Einwohner der fiktiven amerikanischen Metropole Gotham City. Beide kämpfen gegen das Unrecht und vergessen dabei im Eifer des Gefechtes gerne die eine oder andere Vorschrift. Allerdings ist Batman alias Bruce Wayne ein Millionär samt standesgemäßer Villa und trägt statt einer angeschmuddelten Jacke bei seinen Einsätzen ein fast unzerstörbares Multifunktions-Kostüm.

Auf dem Kinofilm »Batman Returns« basiert dieses gleichnamige Abenteuerspiel, in dem Sie in der Rolle von Batman Gotham City retten müssen. Die Bedrohung kommt diesmal wortwörtlich aus dem Untergrund: Oscar Cobblepot – genannt »Der Pinguin« – wurde in frühester Jugend wegen seines ungewöhnlichen Aussehens von den Eltern verstoßen. Er lebte fortan in der Kanalisation der Metropole und wartete finsteren Gemüts auf den Tag, an dem er sich an der Menschheit rächen könnte.

Wie sehr eine schwere Jugendzeit die Sozialisation behindern kann, zeigt sich in dem bestürzenden Berufswunsch des »Pinguins«: Statt ein ehrenwertes Gewerbe zu ergreifen, will Cobblepot Politiker werden. Als Bürgermeister, so glaubt er, könnte er seine Rachegelüste endlich befriedigen. Das einzige größere Hindernis auf dem Weg zur unumschränkten Herrschaft über die städtische Müllabfuhr und die Parkuhren ist der als Riesenfledermaus maskierte Batman. In seiner Zentrale verfolgen Sie als Batman die Fernsehnachrichten, um sich bei außergewöhnlichen Vorfällen in das Batmobil zu schwingen. Auf einer Übersichtskarte wählt man das Fahrtziel aus und gelangt so an den Schauplatz des Geschehens. Oft lauern schon vom Pinguin angeheuerte Zirkusartisten auf Sie, die darauf brennen, Ihnen ihre neuesten tödlichen Kunststücke vorzuführen. Batman setzt sich automatisch zur Wehr – Sie können allerdings die Heftigkeit seiner Attacken und die einzusetzenden Bat-Waffen anwählen.

Insofern man nicht zu ungestüm vorgegangen ist, kann der niedergestreckte Schurke verhört werden. Zudem findet man an einigen Orten Beweisstücke, die von ihrem Bat-Computer in einen sinnvollen Zusammmenhang gebracht werden. Gleichzeitig haben Sie Zugriff auf eine Datenbank, in der Fakten über wichtige Persönlichkeiten und Verbrecher der Stadt gespeichert sind. Wurde von Ihnen eine neue Spur entdeckt, so wird auf der Karte gegebenenfalls ein weiterer Schauplatz angezeigt, den Sie mittels Batmobil ansteuern können.



Tritt nie einer Fledermaus auf den Flügel, denn sie könnte Batman sein!

Die Steuerung im Spiel erfolgt weitgehend, indem Sie mit dem Mauszeiger über den Bildschirm fahren. An interessanten Stellen verfärbt sich das Zeigersymbol, und nach einem Klick durchsucht Batman diesen Bereich bzw. läuft in die entsprechende Richtung.Bei all Ihren Aktionen sollten Sie bedenken, daß jede Handlung Zeit kostet. **(tw)**



THOMAS WERNER

So atmosphärisch das Spiel auch auf den ersten Blick wirkt (passende Musikuntermalung, heulender Wind, düstere Grafiken) – auf Dauer kann Batman nur ein Kopfschütteln verursachen. Man klappert ständig hilflos die Schauplätze in Gotham City ab; immer in der verzweifelten Hoffnung, dort endlich wieder einen verwertbaren Hinweis zu finden.
Für ein wenig Abwechslung sorgen ansonsten nur die – sowieso halbautomatisch ablaufenden – Kampfsequenzen. Da sich die Situation jedoch gemeinerweise abhängig von der Uhrzeit verändert, müssen Sie damit rechnen, eine entscheidende Entwicklung zu versäumen, wenn Sie ungeduldig das Warten und planlose Suchen abbrechen.
Ein derart magerer Spielablauf kombiniert mit der sehr geringen Anzahl von Schauplätzen und praktisch keinen vernünftigen Rätseln bedeuten schlicht gähnende Langeweile und Frust.



BATMAN RETURNS

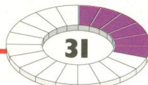
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Konami/Gametek
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Abenteuerspiel basierend auf dem gleichnamigen Kinofilm.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit VGA und Maus.





Die umständlichen und unübersichtlichen Kampfszenen geben Bloodstone eine ganz spezielle Note

Mit den schlimmen Folgen eines Zwergenaufstandes haben Sie beim neuesten Rollenspiel der »Magic Candle«-Macher fertigzuwerden.

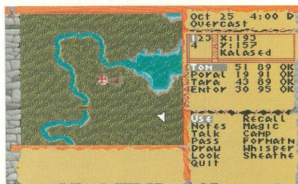
BLOODSTONE

Auch der Urvater aller Zwerge hat trotz gesicherter Altersversorgung in himmlischen Gefilden kein sorgenfreies Leben. Die verschiedenen Stämme seines kleinwüchsigen Völkchens können es einfach nicht lassen, sich mit Kampfäxten zu tranchieren, obwohl gleichzeitig wilde Taldors über ihre Städte herfallen. Damit die Stammesfürsten endlich das Kriegsbeil begraben und vereint gegen die Bedrohung vorgehen, machen Sie sich als hoffnungsfroher Jungzwerg auf die Suche nach Khamalkhad. Hinter dieser ominösen Bezeichnung verbirgt sich weder ein usbekischer Kräuterlikör noch ein südindischer Kautabak. Vielmehr handelt es sich dabei um eine antike Axt, die schon seit Äonen verschollen ist und nun in der Festung Entemar vermutet wird.

Unter acht Freiwilligen wählen Sie drei Reisebegleiter mit unterschiedlichen Charaktermerkmalen aus, die Sie jedoch noch leicht variieren können. Symbolisiert durch ein Fadenkreuz wandert Ihre Viererbande jetzt über die Karte. Stößt sie dabei auf einen interessanten Ort, so wird dieser vergrößert dargestellt und jedes Partymitglied kann nun separat gesteuert werden. Anweisungen werden erteilt, indem man aus einer Liste von Verben das der Situation angemessene auswählt und anklickt.

Damit Ihnen nicht langweilig wird, halten sich dankenswerterweise überall Monsterhorden versteckt, die nicht nur mit Axt oder Flitzebogen sondern auch mit Magie bekämpft werden dürfen. Strikt wird Zug um Zug gespielt, d.h. eine Spielfigur kann sich in einer Runde nur um X Felder bewegen oder Y Schwerthiebe austeilen; erst danach reagiert der Gegner.

Unterwegs muß man jedoch nicht nur häßliche Taldors vermöbeln, sondern ab und zu auch einen menügesteuerten Plausch halten, um brisante Neuigkeiten zu erfahren. Zudem finden Sie an einigen Stellen nützliche Gegenstände und können die Goldvorräte dahingemeuchelter Feinde plündern. Mit der Zeit steigt das Können Ihres Teams, denn natürlich verbessern sich die Fähigkeiten, je öfter sie eingesetzt werden. Ganz dekadente Zwerge bauen sich später ein Schiff oder nutzen ihre Zauberkraft, um flott von einem Ort zum anderen zu gelangen. **(tw)**



Auf der Hauptkarte reisen Sie – getarnt als kleines rotes Kreuz – herum



THOMAS WERNER

Schon mit der Magic-Candle-Reihe hatte Mindcraft unter Rollenspielern Schrecken durch gähnende Langeweile verbreitet. Besonders bei Magic Candle III erstaunte das Beharrungsvermögen, mit dem sich die Programmierer an ein längst überholtes Spieldesign klammerten. Hinter Bloodstone verbirgt sich der gleiche konservative Geist, mit dem sämtliche Innovationen der letzten sieben Jahre ignoriert wurden.

Das in einem grafischen Büßergewand daherkommende Spiel ist zwar mit einer sich intuitiv nennenden aber nichtsdestotrotz umständlichen Bedienung ausgestattet. Auch der Bildschirmaufbau ist dank freundlicher Mitwirkung des augenquälenden Zeichensatzes und der wirkenden Farbgestaltung eher verwirrend als übersichtlich.

Den absoluten Puristen, die weder Wert auf eine stimmige Story, gute Atmosphäre, ansprechende Grafik noch auf eine benutzerfreundliche Bedienung legen, könnte es gefallen. Doch was ist es schon für ein Spiel, das dann noch übrigbleibt? Ganz einfach: Bloodstone.



BLOODSTONE

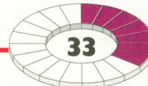
- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❏ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ❏ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Mindcraft
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

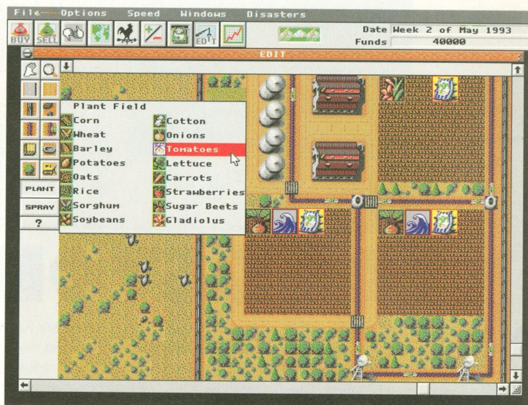
Besonderheiten: Rollenspiel im Magic-Candle-Stil.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



SIM FARM

Bauer sein in der Etagenwohnung – das neueste Produkt der SimCity-Macher verwandelt auch das kleinste Zimmer in einen Schweinestall.



Landwirtschaft leicht gemacht – so werden Tomaten angepflanzt

Landwirte haben in der heutigen Zeit keinen einfachen Stand. Erst vor kurzem geisterte eine dementsprechende Meldung durch die Medien: es wurde darin von einem Bauern berichtet, der sich angesichts eines inklusive Erläuterungen 100 Seiten umfassenden EG-Formulars das Leben nahm. Die französischen Bauern hingegen haben in ihrer Verzweiflung die Angewohnheit, alljährlich die Markthallen zu stürmen und ausländlischen Schnittlauch in den Staub zu kippen. In Amerika indes wurden unter dem Motto »Farm Aid« Solidaritätskonzerte bekannter Rockstars gegeben, um mit dem Erlös notleidende Farmer zu unterstützen.

Für all die Menschen, die ihren Drang zur Scholle trotz solcher Horrormeldungen nicht verloren haben, hat Maxis SimFarm entworfen. Der Möchtegern-Landwirt muß sich jedoch an amerikanische Verhältnisse gewöhnen – was allerdings potentiellen Auswanderern zu Gute kommt. Zu Beginn müssen Sie die schwere und folgenreiche Standortentscheidung treffen (in welcher Region der USA soll die Farm errichtet werden?), denn abhängig davon sind die klimatischen Verhältnisse, mit denen Sie konfrontiert werden. Zudem gibt es acht vorbereitete Szenarien, bei denen Sie ein schon weitgehend ausgebautes Gehöft übernehmen.

Echte Pioniere beginnen mit dem Nichts – wobei es sogar möglich ist, ein Gebiet mit selbst eingestellten Werten für Niederschlag, Temperatur und durchschnittliche Windgeschwindigkeit zu schaffen. Je nach Wunsch generiert der Computer zudem einen Flußlauf oder einen lauschigen See. Plaziert werden gleichzeitig eine kleine Ortschaft und Ihr Farmgebäude. Das Ihnen zugewiesene Land ist praktischerweise schon von einem Zaun umgeben; je nach Kontostand kann jederzeit Land dazuerworben oder auch wieder abgestoßen werden.

Mit einem Bulldozer beseitigt man störende Felsen und Bäume, um auf der freigewordenen Fläche Silos und Scheunen anzulegen. Doch was wäre ein landwirtschaftlicher Betrieb ohne einen Traktor? Zusammen mit der Grundausstattung bestehend aus einem Pflug, einer Erntemaschine und anderen Utensilien wird dieser in einem Schuppen untergebracht, damit er vor Wind und Wetter geschützt eine geringere

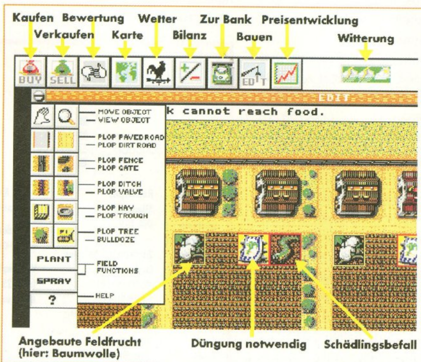


THOMAS WERNER

Schon wieder sind meine Rinder ausgebrochen, während ich die Apfelbäume gespritzt habe – dafür vermehren sich die Schafe wenigstens wie die Karnickel. Ständig ist man gehetzt auf der Suche nach Feldern, die von Unkraut befallen, von Dürre gebeutelt oder völlig überflutet sind. Der tiefere Sinn von SimFarm bleibt mir trotz dieser Hektik jedoch verborgen. Auch wenn die Maxis-Designer ein wenig aus den Fehlern von SimLife und SimEarth gelernt haben – als reines Spiel ist es schlicht zu öde, für eine Simulation jedoch zu vereinfacht; es ist noch nicht einmal möglich, das notwendige Viehfutter selbst anzubauen.

Sobald die Farm eine bestimmte Größe erreicht, hat man keine andere Wahl, als gnadenlos alle Vorgänge zu automatisieren. Übrig bleiben nur Überwachungsaufgaben; als Farmer fühlt man sich so wahrlich nicht – eher wie eine Mischung aus Zoowärter und Wirtschaftsmanager.

SimFarm ist sowieso keine authentische Simulation – weshalb hat man einige Elemente nicht ein wenig vereinfacht und durch Konkurrenz in Form von Computergegnern für mehr Motivation und Spannung gesorgt?



Mit Icons ist man Herr über alle Kornfelder und glücklichen Kühe



IM WETTBEWERB

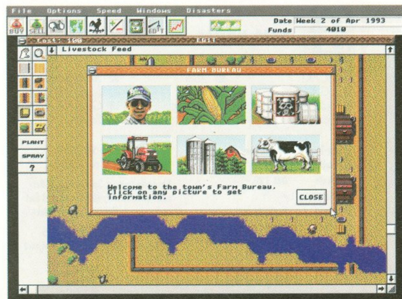
SimCity	84
SimEarth	71
SimLife	68
SIM FARM	**65**
SimAnt	61

Heimspiel für Maxis – SimFarm läßt sich am besten mit seinen unmittelbaren Verwandten aus dem Sim-Clan vergleichen. Auch wenn die hektisch herumwuselnden Rinder aus dem Bauernhof-Programm eine nicht abzustreitende Ähnlichkeit mit den Ameisen aus SimAnt haben, ist SimFarm etwas unterhaltsamer als das rasch langweilig werdende Ameisen-Spiel.
SimLife und SimEarth sind als Simulation gehaltvoller, werden viele Durchschnittsspieler durch ihre überwältigende Komplexität und umfangreichen Handbücher jedoch abschrecken. SimCity ist die Maxis-Perle und verbindet den Städtebau mit langanhaltendem Spielspaß.



Noch gibt es reichlich unbebautes Land, um die eigene Farm zu erweitern...

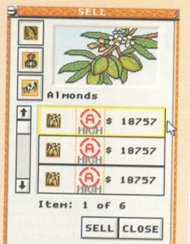
Reparaturanfälligkeit hat. So richtig Spaß macht das natürliche Landleben erst, wenn es überall sprießt und gedeiht, quiekt und muht.
Gemäß den klimatischen Verhältnissen suchen Sie sich unter 24 möglichen Feldfrüchten Ihre persönlichen Favoriten aus und plazieren die Felder. Neben traditionellen Gemüsesorten wie Mais, Kartoffeln oder Karotten kann man auch Orangenbäume pflanzen oder – wie der Ex-Präsident Jimmy Carter – Erdnüsse anbauen. Kühe, Schweine, Schafe und Pferde bringen ein wenig Leben auf die Farm. Anstatt es in engen Mastställen zu halten, hat das liebe Vieh auf eingezäunten Weiden seinen Auslauf. Sie sorgen mit einem ständigen Nachschub an Heu für eine gute Fleischqualität. Essentiell ist es, stets auf gefüllte Tränken zu achten, denn sobald sich die Tiere unwohl fühlen, demolieren sie die Zäune, büchsen aus oder machen sich gar mit einem Riesenappetit über die sorgfältig gehegten Erdbeerbeete her.
Die Pflanzen benötigen nicht weniger Aufmerksamkeit – auch wenn sie statt Amok zu laufen eher stumm vor sich hin leiden. Völlig wehrlos sind die Gewächse hingegen nicht; ständig beschweren sie sich per Bildsymbol über mangelnde Düngung, Insektenbefall, Unkraut, Pilze, Trockenheit oder zu feuchte Bodenverhältnisse. Wie gut, daß es ein reichhaltiges Arsenal an Düngemitteln, Pestiziden, Herbiziden und Fungiziden gibt, von denen Sie skrupellos Gebrauch machen sollten. Bei extremer Sorglosigkeit im Umgang mit den Giften kommt es allerdings irgendwann zu einer Verseuchung des Bodens. Über Bewässerungsgräben wird die Wasserversorgung reguliert und mit dieser kulturtechnischen Unterstützung selbst in ariden Gebieten ein Reisanbau möglich.
Über die Wetterverhältnisse und Veränderungen des Marktpreises der Produkte können Sie sich in speziellen Fenstern informieren – im Farmbüro erhält man außerdem Informationen und Tips rund um die Landwirtschaft. Wenn Ihre finanziellen Mittel allmählich versiegen und Sie nicht mehr wissen, wie Sie das nächste Saatgut bezahlen sollen, dann wird es Zeit, bei der Bank vorzusprechen. Ausgestattet mit einem großzügigen Kredit wäre der Kauf eines Sprühflugzeugs überlegenswert, mit dem man ein Areal von der Größe Bayerns innerhalb kürzester Zeit in Wolken aus Insektenvernichtungsmitteln hüllen kann. Voraussetzung für diesen flotten Brummer ist die Existenz eines

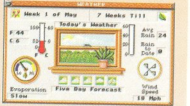


Über diese getarnte Hilfe-Funktion erhält man nützliche Informationen und kleine Tips

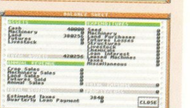


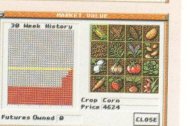










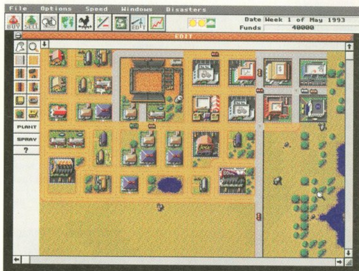


Über eine Vielzahl von Fenstern hat man Zugriff auf die unterschiedlichsten Daten



HEINRICH LENHARDT

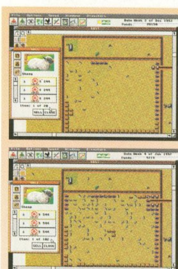
Nach dem immer noch unerreichten SimCity ließ Maxis seine Programme in zwei Richtungen ausschlagen. Entweder kam höchst anspruchsvoller, aber schwer verdaulicher und für Normalsterbliche nahezu unspielbarer Schmumpf wie SimLife/ SimEarth heraus, oder man servierte locker-leichte Simpelspiele Marke SimAnt.
SimFarm schlägt zu meiner Erleichterung eindeutig in letztere Richtung. Man braucht nicht einen Uni-Abschluß und zwei Wochen Einspielzeit, um die Bedienung zu kapieren. Das Thema ist zudem ausgesprochen witzig und lockt mit einem nicht zu unterschätzenden Niedlichkeits-Faktor (»Oooch, sind die Schweinchen süß...«).
Sobald man aber seinen Traktor-Fuhrpark zusammengekauft hat, setzt viel Leerlauf ein. Das Grünzeug wächst von selber, auch die Ernte läuft automatisch ab. Bleibt nur noch, ab und zu ein paar Pestizide zu spenden oder den Nutztieren etwas Heu zum Fraße vorzuwerfen. Sie dürfen noch ein bißchen anhand der Marktpreise für die im heimischen Silo gebunkerten Sächelchen herumspekulieren, aber auf Dauer hält sich die Abwechslung sehr in Grenzen. Einzige Langzeitmotivation: Genug Gewinn erwirtschaften, um Stück für Stück weitere Landparzellen zu kaufen.
Leider haben die Programmierer sowohl auf Punktewertung als auch verschiedene Schwierigkeitsgrade verzichtet. Das amerikanische Programm unterschlägt zudem europäische Landwirtschafts-Finessen wie EG-Subventionen und grimmige französische Bauern, die schnell mal einen kleinen Volksaufstand anzetteln, wenn ihnen die Preise nicht hoch genug sind.
SimFarm ist eines der originellsten Programme der letzten Zeit, aber kein Garant für wochenlangen Spielspaß. Die anfängliche Freude an Ackerbau und Viehzucht weicht rasch einer dösigen Routine. Der Kauf lohnt sich nur, wenn man sich für das Thema begeistern kann. Tut mir leid Maxis, aber SimCity bleibt bis auf weiteres unerreicht; SimFarm ist gefälliges Mittelmaß.



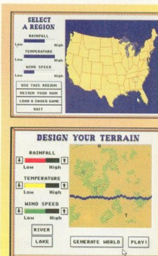
Die angrenzende Stadt wächst und gedeiht abhängig von Ihren Steuerzahlungen

Flugplatzes in der benachbarten Gemeinde; sollte es noch keinen geben, dann können Sie bei der nächsten Stadterweiterung für die Anlage einer Flugpiste stimmen.
Überhaupt spiegelt die Kleinstadt die Entwicklung der eigenen Farm wieder. Verkauft sich der angebaute Salat, dann fließen entsprechende Steuereinnahmen ins Stadtsäckel und der Ort boomt. Mit dem Gewinn kaufen Sie neues Land, errichten Zäune, Wege sowie weitere Scheunen, Schuppen und Wassertürme und hoffen, daß keine Katastrophe über das Gebiet hereinbricht. Heuschrecken, Tornados und andere unschöne Ereignisse lassen einem das selbstgezüchtete Steak schnell im Halse stecken bleiben. Ein EG-Szenario mit plötzlich in Kraft tretenden Verordnungen über neue Normgrößen für Sonnenblumenkerne, oder mit dem unerwarteten Wegfall der Subventionen für Kautabakpflanzungen an Nordhängen in Lee-Lage besonders exponierter Mittelgebirgszüge ist leider nicht verfügbar. Alle Katastophen lassen sich übrigens abschalten, falls Sie schon genug Probleme mit ihren wildgewordenen Schweinen haben.




Liebevoll umhegt mit Wasser und Futter vermehren sich die Schafe besonders flott

Generell geschehen die meisten Dinge bei SimFarm schon von vornherein automatisch oder können automatisiert werden. Beispielsweise ist es möglich, sowohl die Fruchtfolge als auch den Einsatz von Dünger und Pflanzenschutzmitteln für ein Feld mittels einer Zeitachse festzulegen. Manuell muß der Einkauf von Viehfutter und die Reparatur von Schäden erfolgen. In gewissen Abständen gibt es die Möglichkeit, mit Ihrer Lieblingskuh an einem Wettbewerb teilzunehmen oder einem lieben Verwandten das Startgeld fürs Rodeo-Reiten vorzuschießen.
Ist dann endlich die Zeit gekommen, in der die Jungbauern-Phase überstanden ist und der eine oder andere Dollar trotz Steuerbehörde übrig bleibt, so spiegelt sich der Wohlstand in einem immer besser aussehenden Farmgebäude wieder. **(tw)**



Die Generierung eines neuen Szenarios ist kinderleicht

SIM FARM

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❏ General Midi
❏ Tastatur	■ Maus	❏ Joystick

Spiele-Typ	Simulation
Hersteller	Maxis
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

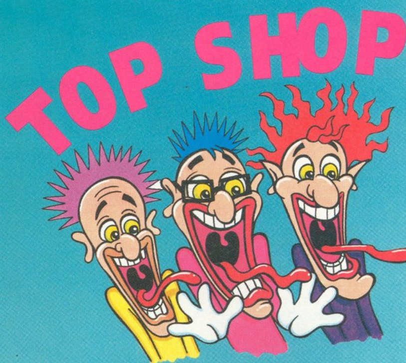
Freies RAM min.: 520 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Spielstände jederzeit speicherbar; Milchseen und Butterberge werden keine produziert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



RAN AN DIE PREISE!
2 SPIELE IHRER WAHL FÜR DM 79,– (AUßER PAKET 8)



Nur solange der Vorrat reicht!

1 "BOBBY IM TAL DER KÖNIGE"

"Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren Spaß hoch 4 für die ganze Familie.

DM 49,80

2 SPIELE-SAMMLUNG I+II

Teil I:"Boa", "Babylon", "Schatzsuche" und "Such mich", das Memory auf dem PC.
Teil II:"Blocker", "Superhirn", "Quix" und "Handikap".

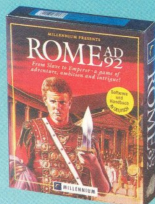
je DM 49,80

3 MANDALA

Die heißeste Versuchung seit es Tetris gibt.

DM 49,80

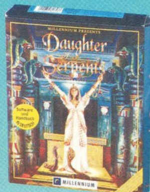
4 ROME AD 92



Adventure: Rom im Jahre 92 v.Chr.: erleben Sie die Zeit der Ambitionen und politischen Intrigen. Als Sklave erhalten Sie die Chance, Ihren Weg bis zum Imperator zu machen. (Komplett Deutsch)

DM 49,80

5 DAUGHTER OF SERPENTS



Krimi: Lösen Sie – wie einst Hercule Poirot – eine der aufregensten Kriminalgeschichten im Ägypten des Jahres 1920. Ein seltsamer Mord im Ägypten der Goldenen Zwanziger bringt Sie auf die Spur eines uralten Manuskriptes. (Komplett Deutsch)

DM 49,80

6 THE LEGEND OF KYRANDIA

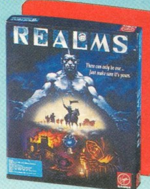
Adventure: Retten Sie das Königreich vor den kriminellen Machenschaften des Hofnarren Malcolm und gewinnen Sie den gestohlenen "Kyragem" zurück.

(Komplett Deutsch)



DM 49,80

7 REALMS & KGB





Adventure: Ein Spionage-Abenteuer während der letzten Monate der UdSSR: In der Rolle eines KGB-Agenten spüren Sie die Drahtzieher eines gefährlichen Komplotts auf. (Komplett Deutsch)

Strategiespiel: Als mittelalterlicher Feldherr hat man's nicht leicht: Erobern hier, verteidigen dort – und das eigene Volk will zu beißen haben. (Komplett Deutsch)

DM 49,80

8 NIGEL MANSELL + 4D BOXING IM SUPER-SPORTPAKET





Erleben Sie die Faszination des Profi-Boxens mit 4D Sport Boxing und begleiten Sie Nigel Mansell auf seiner Tour durch den Grand Prix Circus. (Handbuch Deutsch)

DM 69,–

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

oder Bestellkarte Seite 51

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

DMV SOFTWARE
IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja, ich bestelle folgende Produkte einzeln à 49,80 oder im 2er Paket zu DM 79,–
(Außer Paket 8)

Nr. ______ und ______

Meine Adresse: 04111

______

______

______

Versand Deutschland: + DM 6,– bei Vorauskasse, + DM 9,– bei Nachnahme.
Versand Ausland ausschließlich per Nachnahme + DM 15,–

SEVEN CITIES OF GOLD

COMMEMORATIVE EDITION

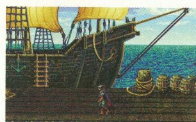
Beim PC-Remake dieses Spieleklassikers darf man Amerika entdecken und anschließend die Ureinwohner ausplündern.



Ein historischer Moment: Amerika wird gerade entdeckt.

Sage und schreibe 501 Jahre sind vergangen, seit ein Italiener namens Christoph Kolumbus unter spanischer Flagge eine Insel vor dem amerikanischen Kontinent betrat. Er ging bei dieser Entdeckungsreise nicht sonderlich zimperlich mit den Menschen um, die er für Bewohner Indiens – also Indianer – hielt.

Da diese Indianer jedoch bei keinem spanischen Grundbuchamt als Eigentümer Ihres Kontinents eingetragen waren, nahmen die Neuankömmlige das Land in Besitz – natürlich nur, um endlich mit solch ungeordneten Besitzverhältnissen aufzuräumen. Unermeßliche Reichtümer wurden nach Europa verfrachtet und dort mit beiden Händen für pompöse Feste und schnell verflogenen Luxus zum Fenster hinausgeworfen, während in Amerika binnen weniger Jahrzehnte Millionen von Menschen dahingemetzelt, durch europäische Krankheiten dezimiert oder sich in Minen zu Tode schuften mußten. Nur der Papst hatte Mitleid mit den »armen Wilden« und forderte in seiner Güte, diese doch gefälligst zu taufen, bevor man sie massakriert.



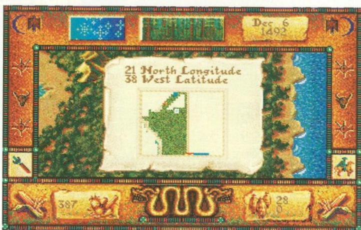

Sobald die Ausrüstung komplett ist, stechen Sie in See

Vor 10 Jahren erschien ein Computerspiel, mit dem es möglich war, auf den Spuren der Entdecker und Konquistadoren zu wandeln: »Seven Cities of Gold« war einer der ganz großen Hits für den Commodore 64. Erst jetzt erscheint mit dieser »Commemorative Edition« eine PC-Umsetzung.

Abgesehen von der aufgefrischten Grafik gab es keine wesentlichen Veränderungen gegenüber dem betagten Originalprogramm. Zunächst sucht man die beiden spanischen Majestäten in ihrem Palast auf, um dort um Unterstützung für die Expedition zu ersuchen. Abhängig von der gewählten Spielstufe können Sie danach mit einer bestimmten Summe Goldes Schiffe ankaufen, Soldaten, Forscher und Priester anwerben sowie Nahrungsvorräte, Waffen und Waren für den Tauschhandel erwerben. Auf hoher See steuern Sie die Flotte nun so lange Richtung Westen, bis Land in Sicht ist. Die erste Insel, auf die man trifft, bietet schon ein hervorragendes Übungsobjekt für die zukünftigen Konquistadoren-Taten. Mit einer Expedition, die immer von einem Forscher geleitet wird,



In den Indianerdörfern läuft man oft verloren herum und sucht den Häuptling



Auf einer Karte werden die Entdeckungen automatisch festgehalten

IM VERGLEICH

Das sehr abgestanden wirkende Spielprinzip von Seven Cities of Gold hat einen schweren Stand gegen die Klassikerumsetzungen Railroad Tycoon Deluxe und Pirates Gold. Während Sie bei Pirates Gold mit einem Schiff durch die Karibik segeln, geht es ansonsten ab in den Weltraum. Eine ganze Galaxis muß man beim Strategiespiel Spaceward Ho! erobern und kolonialisieren, während sich bei Dune alles um die Kontrolle über einen wichtigen Planeten dreht.

Railroad Tycoon Deluxe	92
Pirates Gold	82
Spaceward Ho!	74
Dune	57
SEVEN CITIES OF GOLD	**53**



THOMAS WERNER

Auch wenn man ein altes Spiel noch so gern hatte – manchmal ist es besser, sich mit der guten Erinnerung zu begnügen und es in Frieden ruhen zu lassen. Nur selten gelingt es, einem alten Klassiker wieder neues Leben einzuhauchen. Electronic Arts hat mit der Exhumierung von Seven Cities of Gold nur ein paar bleiche Knochen ausgebuddelt. Das stupide Umherlaufen auf riesigen Kontinenten – einzig aufgelockert durch sehr schlichte Begegnungen mit der indianischen Bevölkerung – wird heute keinen Spieler mehr in hysterische Verzückung ausbrechen lassen.

Technische Schwächen – das Spiel kann nicht mit der Maus bedient werden und die dahindudelnde Musik ist ein absoluter Nervtöter – sind nur die Spitze des Eisbergs. Ärgerlich ist die nach wie vor umständliche Suche nach dem Häuptling eines Dorfes. Einige Features wurden schlichtweg unterschlagen: Weggefallen ist der Entdeckerbonus für Landschaftselemente wie Flüsse oder beispielsweise den Grand Canyon, was das Erkunden früher ein wenig aufpeppte.

Hatte man sich ursprünglich viel Mühe mit dem Kontinent-Generator gegeben, der tektonisch korrekt Gebirgsketten und Flußsysteme schuf, beginnen und enden die Flüsse selbst im historischen Szenario nun bevorzugt im Nirgendwo, anstatt brav ins Meer zu fließen.

Die Leichenfledderer von Electronic Arts hätten diesen öden »Seven Cities«-Zombie besser nicht mehr aus seiner Gruft gelassen.



Die Verhandlungen mit dem Stammesoberhaupt werden über Icons ausgeführt

setzten Sie ans Ufer über. Wichtig ist es, eine ausreichende Menge an Nahrung mitzuführen, denn der Hungertod kommt schnell.

Das erste Eingeborenendorf ist rasch gesichtet – beim Betreten wird von der Kartenansicht auf eine vergrößerte Darstellung der Siedlung umgeschaltet, die sich über zahlreiche Bildschirme erstrecken kann. Jetzt erleben wir das beliebte Spiel »Wir suchen den Häuptling«: Irgendwo zwischen all den Bäumen und Hütten steht unbeweglich wie eine Salzsäule das Stammesoberhaupt und ist für einen Plausch dankbar. Auf dem Weg zu ihm sollte man eine Kollision des die Expedition symbolisierenden Männchens mit den Ureinwohnern vermeiden, da diese sonst aggressiv werden.

Mit einigen Geschenken wird der Häuptling milde gestimmt – wobei Sie erst einmal durch Ausprobieren die bevorzugte Ware herausfinden. Da der Handel gewohnt europäisch-fair abläuft genügt es, den Häuptling mit ein paar Kleinigkeiten zu beschenken und schon erhält man sämtliche Gewürze, Goldvorräte, Kunstschätze sowie eingeborene Träger und Führer frei Haus.

Wahre Kaufleute mit einer ausreichenden Anzahl Söldner im Hintergrund sparen sich sogar die mickrigen Gaben an den Häuptling und drohen stattdessen mit Musketen, um an die Schätze zu gelangen. Wiedersehen macht Freude und weil der Handel für Sie so erfreulich lief, kehren Sie unmittelbar nach Verlassen des Dorfes wieder zurück, um erneut die Eingeborenen auszuplündern. Diese Prozedur kann mehrmals wiederholt werden; oft rücken die Indianer erst nach erneutem Besuch ihre wahren Schätze heraus.



Ist der Anführer bestochen, dann können Sie die Reichtümer einer Siedlung einfach einkassieren

Die Insel wird nun Abschnitt für Abschnitt abgelaufen und so erkundet, wobei auf einer Karte die entsprechenden Felder als entdeckt eingetragen werden. Auch der amerikanische Kontinent sollte später vollständig begangen bzw. per Pferd abgeritten werden, allerdings werden nur die wenigen Quadratzentimeter in der unmittelbaren Umgebung der Expedition als entdeckt anerkannt.

Auf der ersten Insel stoßen Sie zudem auf einen Grabhügel – ein echter Fiesling plündert auch hier. Leider erzürnt dies die Eingeborenen (insofern Sie sich nicht vorher schon unbeliebt gemacht hatten) und Indianer fallen aus einem Hinterhalt über Sie her. Der Kampf spielt sich in einer vergrößerten Darstellung ab, bei der Sie entweder mit gezücktem Schwert die Gegner anrempeln und so ins Jenseits befördern, oder die Flucht ergreifen.

Später entdeckt man auch Goldminen und legt an geeigneten Plätzen Forts, Missionen oder Kolonien an, indem eine bestimmte Anzahl von Leuten auf freiem Feld zurückgelassen werden. Anders als bei dem Originalspiel brauchen Sie dafür nicht die Zustimmung eines Häuptlings.

Mit den Goldschätzen kehrt man in gewissen Abständen nach Spanien zurück, wird dort in einen höheren Rang befördert und kann neue Truppen und Priester anwerben. Wer die Entdeckung Amerikas erfolgreich abgeschlossen hat, kann sich per Zufallsgenerator unendlich viele neue Kontinente erschaffen. **(tw)**



SEVEN CITIES OF GOLD

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ❑ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte.

Besonderheiten: PC-Remake eines 10 Jahre alten Computerspiels.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, VGA und Joystick.



MAD DOG McCREE

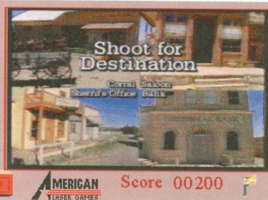


Rauchende Colts in CD-ROM-City: Ein Software-Western zum Mitspielen macht Sie zum gefürchteten Revolverhelden.



Drei gegen einen – ganz schön unfair! Wenn Sie schnell das Schild abschießen, werden die Desperados damit ausgeknockt.

Die Idylle trügt: Das kleine, verschlafene Westernkaff wird von finsteren Desperados regiert. Mad Dog McCree und seine Bande sind die wahren Herrscher – der Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt. Doch an einem heißen Sommertag reitet ein einsamer Fremder in die Stadt. Er ist ein legendärer Revolvermann und zieht seinen Colt schneller, als Sie »Clint Eastwood« sagen können. Nur wenn der sattelfeste Held McCree und seine Spießgesellen wegpustet, kehren wieder Recht und Ordnung ein.



Diese vier Schauplätze in der Stadt müssen durchgespielt werden, bevor man sich Mad Dogs Versteck nähern kann

Gegen diese simple Story ist jedes G.F.-Unger-Taschenbuch ein verschachtelter Hort doppelbödiger Prosa. Aber schließlich ist »Mad Dog McCree« kein gewöhnlicher Wildwestfilm, bei dem man sich zwei Stunden lang ansieht, wie der Gute reihenweise die Bösen abserviert und den Arbeitsplatz des örtlichen Totengräbers sichert. Dieses CD-ROM-Programm ist ein interaktiver Software-Western, bei dem Ihre Maus zum Colt mutiert. Je nachdem, wie schnell und zielsicher Sie den Cursor auf dem Bildschirm plazieren, werden andere digitalisierte Film-Sequenzen abgespult. In den Spielhallen war Mad Dog McCree der erste Erfolgstitel von American Laser Games. Die Automaten dieser Firma sind mit Bildplatten-Spielern ausgestattet, auf denen zahlreiche Filmsequenzen gespeichert sind. Als erster Titel wurde jetzt Mad Dog McCree von der großen Laser Disc auf die kleine Compact Disc geschaufelt, die Sie in Ihr CD-ROM-Laufwerk schieben können. Bei der Bildqualität muß man Kompromisse machen. Die Videos sind grobkörnig und wirken etwas verwaschen, werden dafür aber in einem stattlich großen Bildschirmausschnitt gezeigt. Extrem lebensecht klingen auch die digitalisierten Soundeffekte und die (englische) Sprachausgabe.

Der Barkeeper raunt Ihnen eine Warnung zu

Die Bedienung ist erschütternd einfach: Mit der Maus bewegen Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm; mit der linken Taste wird ein Schuß abgefeuert. Um Munition nachzuladen, zieht man den Zeiger aus dem Videobereich heraus und drückt den rechten Mausknopf. Aus der Sicht des Helden bekommen Sie die Pulverdampf-haltige Geschichte serviert. Kleines Beispiel zu Spielbeginn: Ein netter Bürger begrüßt Sie in der Stadt und erbittet Ihre Hilfe. Da tauchen zwei Mitglieder aus McCrees Gang mit gezückten Colts auf. Wenn Sie nicht flott reagieren, erschießen die Burschen den guten Mann, dessen Tips Sie später noch gut brauchen können. Trifft man durch einen geschwinden Mausklick hingegen zuerst die Banditen, wird die Handlung mit einem anderen Video fortgesetzt: Die Halunken sinken effektvoll röchelnd im Straßenstaub zusammen.

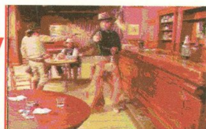
Sensationell viel Interaktion ist das nicht gerade – und im weiteren Spielverlauf wird's auch nicht gerade anspruchsvoller. Wenn Sie schnell die Gegner wegputzen, geht's mit dem Erfolgs-Videostrang weiter; erwischt Sie ein Bandit mit einer blauen Bohne, folgt in der Regel ein Besuch beim

Je nach Qualität Ihrer Schießkünste wird ein anderes Videoclip abgespielt



Ausgangssituation: Besuch im Saloon, um die Gefängnisschlüssel zu holen

Sie ziehen langsam



Muntere Banditen, toter Held

Sie ziehen schneller

Schurken weg, Schlüssel frei





HEINRICH LENHARDT

Das Spielprinzip ist schlichter als der Story-Aufbau einer durchschnittlichen Bonanza-Episode. Klick' auf den Schurken, bevor er mit einem lauten »Bumm!« dafür sorgt, daß Dir der Totengräber wieder einige launigen Kommentar um die Ohren hauen kann. Sei's drum; zumindest kurzfristig sorgt Mad Dog McCree für bemerkenswert viel Spaß. Die etwas rieselige, aber blitzsauber animierte Videografik macht einfach Lust und Laune. Die Filmvorlage wurde erfreulich professionell aufgenommen; der Hersteller sorgte für halbwegs glaubwürdige Schauspieler und eine nette Wildwest-Kulisse. Entsprechend gut ist das Feeling; entsprechend hoch die Motivation, sich bis zum Ende durchzuschießen.

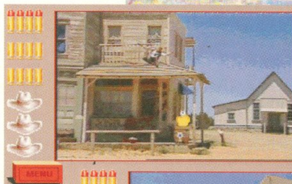
Mit vielen Service-Features vom Spielstand speichern bis zum Continue sorgten die Programmierer dafür, daß auch der dilettantischste PC-Cowboy nicht gefrustet werden. Einige Schießszenen sind auch so gemein aufgebaut, daß man ein wenig Erfahrung sammeln muß. Hat man einmal erlebt, aus welchen Ecken die Gegner auftauchen, steigen im nächsten Anlauf die Überlebenschancen Ihrer Spielfigur ganz beträchtlich. Das deprimierend unkomplexe Programm ist allerdings umso schneller durchgespielt. Hat man nach etwa eins, zwei Stunden alle Handlungsstränge einmal gesehen, sinkt die Motivation deutlich, erneut zum Colt zu greifen. Prädikat »lieblos«: Nach dem Durchspielen gibt's nicht etwa eine High-Score-Liste oder sonstige Belohnungen, sondern den abrupten Sturz auf die DOS-Ebene.

Trotz des angeknacksten Langzeit-Nährwerts hat Mad Dog aber meine Sympathien. Es ist eines der ganz wenigen »echten« CD-Spiele, die andeuten, welche technischen Möglichkeiten in diesem Medium schlummern. Dank der sehenswerten Videotechnik ein durchaus beeindruckendes Programm mit hohem Vorführwert (zum Ärgern von Freunden, die kein CD-ROM besitzen...).



Bei der Schießerei in der Bank tauchen die Ganoven per Zufall an verschiedenen Stellen auf

Totengräber. Immerhin verrät der gutgelaunte Mann in Schwarz, daß Sie drei Bildschirmleben haben. Damit nicht genug: Per »Continue« darf man beliebig oft im zuletzt erreichten Abschnitt weitermachen und sogar einen Spielstand speichern. Nach dem Verlust der drei Bildschirmleben wird allerdings die Punkteanzeige auf Null zurückgesetzt. Treffen Sie in der Hitze des Gefechts einen unschuldigen Einwohner, wird übrigens auch ein Bildschirmleben abgezogen.



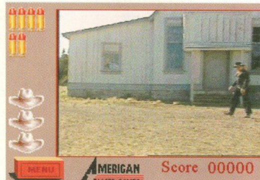


Nachdem man den Schurken auf dem Haus erwischt hat, kullert er effektvoll das Dach herunter

Plausible Begründung des Totengräbers: »Wenn Du so weitermachst, sind bald keine Leute mehr übrig, die Du retten kannst«.

Als Extraspender erweisen sich Spucknäpfe und Geweihe: Trifft man diese dekorativen Gegenstände, gibt's mehr Patronen im Gurt. An einigen Kreuzungen im Handlungsverlauf können Sie wählen, welchen Schauplatz Sie als nächsten aufsuchen wollen. Greenhorns sollten vor Ihrem ersten High-Noon-Auftritt ein paar Flaschen am Zielstand zerdeppern. Verkappte John Waynes mit übermenschlich guten Reaktionszeiten dürfen sich an einen höheren Schwierigkeitsgrad wagen.

(hl)



Das entscheidende Duell mit Mad Dog McCree beginnt



IM WETTBEWERB

Wir strecken die Waffen: Enge Verwandte von Mad Dog McCree lassen sich beim besten Willen nicht ausmachen. Die Kombination aus Cursor-Geballer und digitalisierten Video-Sequenzen ist im CD-ROM-Bereich ziemlich einmalig. Unsere Vergleichstabelle listet mit Freddy Pharkas eine Adventure-Alternative für alle Wildwest-Fans auf. Wer ein müdes Cowboy-Strategiespiel durchstehen will, halte zudem nach Software 2000s schon etwas angegrautem Wild West World Ausschau.

Fredda Pharkas	68
MAD DOG McCREE	**57**
Wild West World	44



MAD DOG McCREE (CD-ROM)

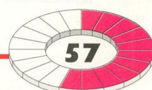
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Action
Hersteller	American Laser Games
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig (aber viel englische Sprachausgabe!)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 512 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: Soundblaster-kompatible Karte erforderlich. Ein Spielstand kann auf Festplatte gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



Die Inserenten

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen von DMV Verlag und Westfalia bei.



RETURN OF THE PHANTOM

Man nehme die Pariser Oper, ein bißchen Romantik und Tragik, dazu kommt eine kleine Zeitreise ins 19. Jahrhundert - fertig ist das neue Adventure. Leider hatte Microprose bei seinem stilvollen »Return of the Phantom« eine nicht ganz unwesentliche Abenteuerspiel-Zutat weitgehend vernachlässigt: Puzzles! Also degenerierte das deprimierend dünne Abklappern von Oper und Katakomben zum Mittelmaß; die originelle Story rettet das Programm noch oberhalb der 50-Prozent-Wertungsgrenze.

Bei der neuen CD-ROM-Version von »Return of the Phantom« werden alle Dialoge jetzt gesprochen, doch ansonsten hat sich rein gar nichts geändert. Wie gehabt klickt man sich mit einem komfortablen Menüsystem durch die ernüchternd ereignisarme Opernwelt. Die geistige Herausforderung für den Spieler konzentriert sich darauf, den anderen Akteuren durch intensive Befragung diverse Informationen aus der Nase zu ziehen. **(hl)**



Sprache satt, aber inhaltlicher Leerlauf



HEINRICH LENHARDT

Durch die englische Sprachausgabe gewinnt das Programm nicht an spielerischer Güte. Und für mehr als ein bißchen Geplauder hat bei Microprose die Kreativität nicht gereicht. Egal, ob beim Intro oder den nach wie vor kein bißchen animierten Charakter-Porträts - grafisch blieb alles beim Alten; spielerische Verbesserungen hatte ich ohnehin nicht zu erhoffen gewagt.
Die lieblose Umsetzung eines lieblosen Disketten-Adventures - das ist nicht gerade der Stoff, der CD-ROM-Besitzer begeistern wird. Die Wiederkehr des Phantoms auf der Silberscheibe darf man ruhigen Gewissens versäumen.



RETURN OF THE PHANTOM

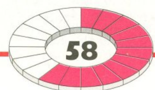
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte.

Besonderheiten: Englische Sprachausgabe bei allen Dialogen.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.





HISTORY LINE 1914-1918

Geschichtsstunde für Computerstrategen - im Battle Isle-Stil erschien vor etwa einem Jahr das Epos »Historyline 1914-1918«. Wahlweise auf deutscher oder alliierter Seite kämpfen Sie sich in 24 Schlachten durch den 1. Weltkrieg. Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet, die jeweils den gegnerischen Lagern zugeordnet sind. Gleichzeitig können beide Seiten ihre Züge planen, die allerdings erst ausgeführt werden, sobald jeder die Runde für abgeschlossen erklärt. Vier Audiotracks mit den musikalischen Themen sind als Bonus der ansonsten unveränderten CD-Version beigefügt. **(tw)**



Links befinden sich die deutschen Stellungen, rechts die französischen Einheiten



THOMAS WERNER

Historyline 1914-1918 ist durch seine leichte Bedienbarkeit und die schnell durchschaubaren Regeln ideal für alle Hobbystrategen, die rasch in ein Spiel einsteigen wollen. Gut recherchierte Hintergrundinformationen sowohl im Programm selbst, als auch in der Anleitung regen zu einer Beschäftigung mit den historischen Fakten an.
Wer jedoch eine absolut akkurate Simulation bis hin zum letzten Schützengraben erwartet, sollte sich lieber bei der detailversessenen Konkurrenz umschauen. Leider bietet die CD-ROM-Version keine Erweiterungen - ein bißchen Bonus-Musik ist zu wenig.



HISTORY LINE 1914-1918

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Blue Byte
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: -

Besonderheiten: CD-Musikstücke als Bonustracks.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



Fußball-Datenbank »Bundesliga 1963 – 1993«

STRAFRAUM-SAGA

Ihr PC wird zum statistischen Gralshüter von 30 Jahren Bundesliga-Geschichte.



Bitte lächeln: Für die meisten Profis der 30. Spielzeit wird zu den persönlichen Daten auch ein Bildchen gereicht

Der Fußball-Fan mag in seiner Schulzeit noch so sehr im Matheunterricht gelitten und versagt haben; wenn das runde Leder rollt, giert er geradezu nach statistischen Weisheiten. Die Berichterstattung auf Privatkanälen ist mittlerweile eine Spielwiese der Querberechner und Prozentual-Gralshüter geworden. Die Angabe von »Nettospielzeit« und »Eckenverhältnis« mag den sportuntauglichen Laien eher an seine Steuererklärung erinnern, doch wahre Enthusiasten begehren solche elementaren Daten. Anläßlich des 30. Geburtstags der Fußball-Bundesliga veröffentlichte Intercomputer jetzt eine Datensammlung, die jedem Liebhaber von Sportstatistiken wohlige Schauer beschert.

Der Schwerpunkt des Programms liegt jedoch auf der vor wenigen Monaten abgelaufenen Saison 92/93. Neben der obligatorischen Ergebnis-Übersicht »Jeder gegen jeden« wird für alle Partien dieser Spielzeit eine genaue Statistik dargeboten. Wer schoß in welcher Minute die Tore? Welche Akteure wurden mit gelben und roten Karten bedacht? Wieviele Zuschauer wohnten dem Match bei und wer fungierte als Schiedsrichter? Dank gut strukturierten Menüs und tadellosen deutschen Texten klickt man sich geschwind durch die Spieltage und kann nochmals Erinnerungen an die Saison-Highlights aufrufen. Ein Großteil der Tore wird durch Schema-Zeichnungen grafisch dargestellt. 40 besonders wichtige Treffer werden sogar als kurze Animationen dargestellt. Der Bildausschnitt ist zwar recht klein, doch der Wiedererkennungswert enorm.



Aufstellungen und Statistiken von jeder Partie





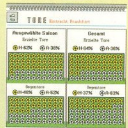


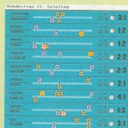
Ausschnitt aus einer Tor-Animation: Er kam, sah und versenkte das Leder im Netz.

Die kompletten Spielerkader aller 18 Bundesligisten sind abrufbereit. Sie können entweder in einem alphabetischen Register blättern, die gute Suchfunktion bemühen oder die Akteure nach Vereinen sortiert anzeigen lassen. Bis auf verschwindend wenige Ausnahmen gibt's bei nahezu jedem Kicker-Porträt auch ein digitalisiertes Bild zu sehen. Da das Programm zwar hochauflösend (640 x 480 Bildpunkte) daherkommt, aber auf Super VGA verzichtet (nur 16 Farben), wurden die Bildchen in Schwarzweiß digitalisiert. Immerhin dachten die Programmierer an eine Druckoption, damit Sie elementare Daten gleich zu Papier bringen können.

Dieses Programm ist eine einmalige statistische Aufarbeitung der letzten Bundesliga-Saison. Der Ergebnisservice mit sämtlichen Resultaten aller vorangegangenen Saisons nebst »ewiger Tabelle« ist eine nette Zugabe. Schade, daß nur etwa 40 Toren der Spielzeit 92/93 eine der schicken Animationen gegönnt wurde. Vielleicht schiebt der Hersteller ja eine CD-ROM-Version nach, bei der genug Speicherplatz für alle anderen Treffer wäre. Letzter Kritikpunkt ist der recht saftige Preis: 120 Mark ist für ein solches Hobby-Referenzwerk, das man nur zum gelegentlichen Durchstöbern nutzt, ein wenig heftig. Fußball-Fans mit ausreichender Portemonnaie-Polsterung werden die Anschaffung nicht bereuen. »Bundesliga 1963 – 1993« bietet die bislang kompetenteste Software-Aufarbeitung der Resultate von Deutschlands Fußball-Elite. **(hl)**

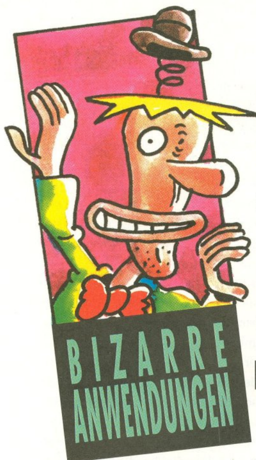






Wir wünschen frohes Wühlen beim Auslutschen der umfangreichen Datenbestände

BUNDESLIGA 1963 – 1993
Hersteller: Intercomputer
Preis: ca. 120 Mark
Benötigt: 286er mit 640 KByte RAM, VGA und ca. 8 MByte Festplatten-Kapazität.



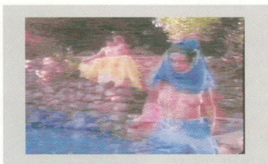


»Legend of Kamasutra« auf CD-ROM

STELLUNGSKRIEG

Krampf mit Geschlechtern. im Kampf der Geschlechter: Die Stellungsfibel bietet auf CD-ROM Nachhilfe zum Thema »Fortpflanzung für Fortgeschrittene«.

Die Historie erotischer Software ist grausig. Larry setzte mit Loser-Charme und Augenzwinkern einen gelungenen Auftakt, aber dann wurde es schlimm. Neue erotische Eskapaden finden meist auf CD-ROM statt – denn da kann man viele MByte Fleisch oder gar ganze Filmchen draufpacken. Vivid Digital aus Kalifornien ist so eine Firma, deren Angebot sich auf »101 Sex Positions, Part II«, »Girls of Vivid« und »The Legend of Kamasutra« beschränkt. Letzteres haben wir zum Test in die Redaktion bestellt – man schreckt für seine Leser ja vor nichts zurück. Für Einsteiger: Das Kamasutra ist das Buch, in dem Fernostler über die hohe Kunst der körperlichen Liebe nachblättern – eine Art Turnvater-Jahn-Edition der Matrazenkunst. Der »Leitfaden der Liebe« ist das älteste erhaltene Lehrbuch aus Indien. Es erklärt mit schwungvollen Namen und bunten Bildchen, was Frau und Mann so miteinander treiben, wenn sie nicht Karten spielen wollen. Ein Teil ist dem Europäer gut bekannt, da muß nix mehr missioniert werden. Die gehobenen Stellungskriege mit Namen wie »Die Lotusblume« oder »Den Elefanten reiten« sollte man sich nur in guter körperlicher Verfassung geben, außer man robbt gerne mit verrenkten Beinen, ausgekugelter Hüfte und sonstigen verbogenen Körperteilen zum Arzt.


"Im Garten der Lüste"

Wer es schafft, die CD ohne Programmabsturz (Interruptus Digitalis) zum Laufen zu bekommen, wird von einem schauerlichen Firmenlogo begrüßt. Diese Qualität wird sich durchs ganze Programm ziehen: die Animation hängt und die Farben sehen aus wie auf einem mies justierten Fernseher bei Bildstörung. Erst ab drei Meter Distanz zum Monitor wirkt das Bild richtig scharf, der Tester wird's ohnehin nicht.

Festschnallen, es geht mit der ersten von fünf Sequenzen los: Ein Jüngling höchst amerikanischer Bauart, der einen indischen Prinzen darstellen soll, marschiert fröhlich zu forschen Flötentönen durch den Wald. Es stößt auf drei indisch-amerikanische Frauen, die entkleidet in erotisch-entrückter Stimmung an einem Flüßchen baden. Der Schlingel hat nichts Besseres zu tun, als den Ladies die Kleider zu mopsen, worauf die mopsteufelswild hinter ihm herhüpfen. Sobald sie ihn eingeholt haben, geht die ganze Mannschaft zu Boden, man gruppiert sich entsprechend, fährt Zungen und andere Körperteile aus – und nun blenden wir mit Rücksicht auf unsere minderjährige Leserschaft aus. Nach ein paar Minuten Gestöhne und Gerubble hört die Geschichte so unvermittelt auf, wie sie angefangen hat.

Das war wohl nix. Bleiben noch ganze vier Szenen, um uns etwas beizubringen, das uns das ganze Leben begleiten und Freude machen soll – das erwarten wir doch von »Educational Software«, oder?

Die zweite Szene zeigt die drei Frauen von vorhin, die sich vor einem Lagerfeuer räkeln – wirklich nicht indisch. Dafür kommt ein neuer Bekannter ins Spiel, der in den nächsten Szenen oft zu sehen sein wird: ein Baumstamm, in den sich anscheinend der Kameramann verliebt hat, denn er filmt ihn andauernd ab.

Inzwischen ist der Tester leicht verzweifelt, denn mit dem Buch oder einem entsprechenden Video wäre der Käufer in jedem Falle besser bedient gewesen – dort kann man wenigstens nachschlagen oder zurückspulen. Schauen wir, was die nächsten drei Szenen bieten: Ein Mann befummelt zwei Frauen, dann kommt der Baumstamm, eine Digidame namens »Ganinka« quält sich mit einem Blonden ab, Baumstamm, dazu wirre Klaviermusik, Baumstamm, mehr schauerliche Animationen, Baumstamm, geworfene billige Büstenhalter, Baumstamm und vereinzelt erotische indische Malereien, die mitnichten etwas mit den gesehenen Stellungen zu tun haben.

Fazit nach etwa 30 faszinierend gruseligen Minuten: »The Legend of Kamasutra« ist nichts anderes als die billig digitalisierte Fassung eines billigen amerikanischen Pornos. Für das Geld sind Notstandsgeplagte mit Videos besser beraten; wer etwas über indische Liebeskunst wissen will, besorge sich das Buch. **(al)**

THE LEGEND OF KAMASUTRA

Hersteller: Vivid Digital
Preis: ca. 130 Mark
Hardware-Minimum: Maus, CD-ROM-Laufwerk, VGA-Karte mit Vesa-Treiber.
Praktischer Nutzen: Keiner.
Mögliche Folgeschäden: Frust über hinausgeworfenes Geld. Bei Nachahmung evtl. Haltungsschäden.
Unterhaltungswert: Hoch! Ein Fest für Freunde des Pixel-Grusels.
Das PC-PLAYER-Fazit: dumpf, dröge, dämlich.

Test: Infowelt-Software

GUTENBERGS URENKEL

Von den Urmenschen bis zur modernen Welt der Chemie reicht die Bandbreite der digitalen Bücher, mit denen sich eine neue deutsche Softwarefirma profilieren will.

Bescheiden ist die Firma Intercomputer nicht gerade, wenn Sie den Anspruch erhebt: »Wir haben das Buch neu erfunden«. In der Tat ist es keine neue Idee, computerisierte Bücher anzubieten. Allerdings wurde sie bislang kaum so konsequent umgesetzt, da die Remscheider Firma gleich mit einer sehr umfangreichen Palette von sogenannter »Infoware« an den Markt geht. Anders als seinerzeit der Druckpionier Gutenberg haben sie die Bibel für ihren Einstand links liegen gelassen und sich gleich thematisch in die Sachbuchgefilde begeben.

Allen Produkten ist gemein, daß – anders als bei einem herkömmlichen Buch – nicht seitenweise vorgegangen wird. Die Bedienung erfolgt durch am Bildschirmrand positionierte Icons, mit denen man gezielt auf die gewünschten Begriffe zurückgreifen kann. Die unter verschiedene Kategorien und Oberbegriffe aufgeteilten Informationen sind teilweise mit animierten Grafiken versehen. In den verfügbaren Begleittexten sind einige Querverweise markiert, über die man durch einfaches Anklicken mehr erfahren kann.

Die hier im folgenden beschriebenen vier Programme fallen sämtlich unter die Sparte »Abenteuer Wissen« – zusätzlich deckt der Softwareverlag auch die Bereiche Freizeit und Kataloge ab. Geplant ist beispielsweise ein Foto- und Videokatalog und ein Führer für Freizeitangler.



Bei der zeichnerischen Umsetzung unserer Vorfahren hat sich der Grafiker wohl auf die »künstlerische Freiheit« berufen; Ähnlichkeiten mit bereits ausgestorbenen Homididen wären daher rein zufällig

Der Urmensch

Über eine Zeit, als wir Spiele-Redakteure uns noch nicht am Computer austoben konnten, sondern keulenschwingend die Wälder durchstreiften, informiert der Band »Der Urmensch«. Der Begriff Urmensch weist denn auch dezent darauf hin, daß seither eine ganze Menge Wasser die Isar hinuntergeflossen ist. Intercomputer ging beispielsweise der brisanten Frage nach, wie sich unsere Ahnen ernährt haben und warum wir heute aufrecht gehen, statt gemütlich auf allen Vieren zu krabbeln.

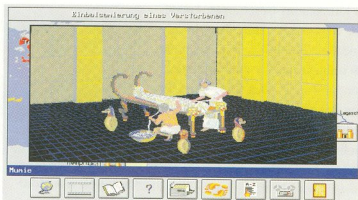
Andere per Icon anwählbare Stichworte sind Werkzeuge, Jagd, Gebrauch des Feuers, Wohnung, Lebensraum, Anatomie sowie Sprache. Über die sich am oberen Bildschirm befindende Zeitachse kann die Entwicklung in den unterschiedlichen Entwicklungsstufen betrachtet werden.

Leider hat man schon nach kurzer Zeit alles Wissenswerte aus dem Programm herausgeholt, womit es denn auch seinen Reiz verliert.

Welt der Pharaonen

Anders als man zunächst vermuten könnte, beschränkt sich die »Welt der Pharaonen« nicht auf den schmalen besiedelten Landstrich längs des Nils. Vielmehr sind die wichtigsten Kulturen des Mittelmeerraums in der Zeit von 3000 v.Chr. bis 50 n.Chr. in das Programm integriert.

Hauptelement ist eine historische Karte, auf der die jeweils wichtigen Orte und Ereignisse entsprechend der gewählten Zeit eingetragen sind. Der sichtbare Kartenausschnitt kann vergößert, verkleinert oder verschoben werden, während man die relevante Epoche mittels der Zeitachse verändern kann. Vermerkt sind u.a. wichtige Bauwerke, Städte, Persönlichkeiten, Schlachten, Pyramiden, Handelswege und Orte mit allgemein kultureller oder religiöser Bedeutung, zu denen man durch Knopfdruck Grafiken und Texte abrufen kann. Die Animationen tragen leider wenig zu einem besseren Verständnis bei, und die gegebenen Informationen sind meist eher mager.



Einzelne Szenen werden auch animiert dargestellt

Welt der Tiere

Informationen zu 195 Säugetieren enthält die »Welt der Tiere«, geordnet nach den Themengebieten Verbreitung, Lebensraum, Systematik, Morphologie, Aktivität, Fortpflanzung, Ernährung, Mensch und Tier sowie Eigenschaften und Verhaltensweisen.

Zu jeder Tierart ist eine Grafik vorhanden; zu einigen können sehr kurze Videoanimationen abgerufen werden. Wollten Sie schon immer den Unterschied zwischen einem Zebra und einer Feldmaus herausfinden? Mit einer speziellen Funktion ist es möglich, zwei Tierarten in Bezug auf unterschiedliche Gesichtspunkte miteinander zu vergleichen und so die Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Tierreich deutlicher zu erkennen. Hinter dem Icon »Mensch und Tier« hingegen verbergen sich lehrreiche Informationen zu unserer Beziehung zu den ausgewählen Tieren. Auch wenn das Programm eingefleischte Zoologen sicher nicht befriedigt, so wird ein Laie gerne in dem Programm herumstöbern und

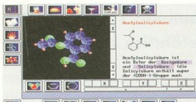


Auch über dem Computerspieler vertraute Tierarten sind Informationen abrufbar

manch Wissenswertes erfahren.

Welt der Chemie

Zwei unterschiedliche Programme verbergen sich hinter diesem Titel rund um die Moleküle und Atome. Die 104 bislang bekannten Elemente des Periodensystems sowie 196 ausgewählte Moleküle wurden mit Informationen zur Struktur, Eigenschaften und Geschichte der Chemie angereichert. Der grundsätzliche Aufbau der einzelnen Moleküle kann graphisch animiert betrachtet werden; wissenswertes zu den Bereichen Stoffzustände, Reaktionen und Atomaufbau sind ebenfalls vorhanden. Die Animation ausgewählter Reaktionen wirkt jedoch eher peinlich und nichtssagend, wenn zwei die jeweiligen Stoffe symbolisierende Figuren hinter einem Schirm verschwinden und andersfarbig wieder herauskommen.



Chemie ohne Kopfschmerz trotz rotierender Moleküle will dieses Programm vermitteln

Von der Idee her interessant, aber nicht gerade umwerfend umgesetzt, ist das Chemie-Game. Sie laufen durch ein 3D-Labyrinth und finden Häufchen verschiedener Substanzen, deren Eigenschaften Sie erforschen und die Sie gezielt miteinander reagieren lassen müssen.

Fazit

Der zweifellos interessanteste der hier vorgestellten Titel ist die »Welt der Tiere«. Die Bände »Welt der Pharaonen« und »Der Urmensch« werden inhaltlich, zeichnerisch und preislich von gedruckten Sachbüchern wie z.B. der bekannten »Was-ist-was«-Reihe abgehängt. Pädagogisch dürfte ein Chemie-Experimentierkasten wohl ebenfalls mehr Früchte tragen als die nicht gerade billige »Welt der Chemie«. Wer jedoch partout nicht auf seinen Computer zur Wissensvermittlung verzichten will, sollte einen Blick riskieren.

Hauptkritikpunkt ist der Preis dieser Produkte, die für durchschnittlich 100 Mark zu wenig Leistung bieten.

Ansonsten sollte man sich bewußt sein, daß besonders die »Pharaonen« und »Urmenschen« von der inhaltlichen Gestaltung her eindeutig auf Kinder zugeschnitten sind, ohne jedoch eine wirklich kindgerechte Bedienung aufzuweisen.

ABENTEUER WISSEN

Titel	ISBN-Nummer	Preis	Animationen	Bilder	Wertung
Der Urmensch	3-89519-102-7	69,- DM	19	68	Ausreichend
Welt der Pharaonen	3-89519-100-0	99,- DM	66	71	Ausreichend
Welt der Tiere	3-89519-103-5	99,- DM	16	195	Gut
Welt der Chemie	3-89519-101-9	129,- DM	200	386	Befriedigend

Hardware-Minimum für alle Programme: 286er mit Maus, EGA/VGA, Festplatte und 640 KByte RAM.



WENN DAS VIRUS ZWEIMAL KLINGELT

Sie hören auf putzige Namen wie »Michelangelo«, »Generic« oder »Freitag, der 13.« und sind angeblich Staatsfeind Nummer 1 für Ihren PC. Aber wie gefährlich sind Viren wirklich?

Jedes Jahr im März geht sie wieder los, die Viren-Hysterie. Weil ein bestimmtes Computer-Virus-Programm namens »Michelangelo« an einem Tag im März alle infizierten PCs lahmlegen soll, berichten Fernsehen und Zeitungen über die angeblichen Killer-Programme und die Verkaufszahlen für »Anti-Virus-Software« steigen. Branchen-Zyniker vermuten schon lange, daß diese Angst-Kampagnen lediglich die Software-Verkäufe ankurbeln sollen.

Wir wollen das Thema Computer-Virus jetzt nicht als Seifenblase hinstellen, aber Tatsache ist, daß an der Mär vom »Killerprogramm« statistisch wenig dran ist. Nach der letzten Michelangelo-Hysterie hatten weltweit weniger als 20 Benutzer Datenverluste angegeben. Wer auch nur minimale Vorbeugung betreibt, kann mit hoher Wahrscheinlichkeit einen garstigen Virenbefall ausschließen.

Woher kommen die Viren?

Viren sind das Produkt kranker Programmierer, die es entweder unheimlich cool finden, andere Leute in ihrer Arbeit zu stören, oder die einfach nicht kapieren, was sie tun. An einigen Universitäten in ehemaligen Ostblock-Staaten gibt es wahre Viren-Programmier-Wettbewerbe (manche Leute behaupten, daß dies auch von östlichen Geheimdiensten gefördert würde). Auch westliche Studenten und gelangweilte Programmierer sitzen viel zu oft an Viren. Denn ein solches Programm zu schreiben, ist eine der größten Herausforderungen, denen sich ein Tüftler stellen kann: Ein kleines Programm, das sich selbst vermehrt, vor anderen Programmen versteckt – kein einfacher Job.

Eben weil viele Viren nur aus technischer Neugier programmiert werden, sind sie »harmlos«. Oft denkt man bei Viren an Programme, welche die Festplatte formatieren. Aber die meisten Viren vermehren sich einfach nur. Tatsächlich können sich mehrere Viren auf Ihrer Festplatte ausgebreitet haben, ohne daß Sie etwas davon merken. Weniger als 10 Prozent der bekannten Viren werden Ihre Daten aktiv angreifen und auf Knopfdruck zerstören.

Ein weiterer Mythos, der die Viren umgibt: Sie verbreiten sich durch Shareware, Mailboxen und Raubkopien. Dieses Gerücht wird hauptsächlich von professionellen Softwarefirmen mit teuren Produkten geschürt, denen alle drei Faktoren ein Dorn im Auge sind. Tatsache ist, daß jeder Sha-

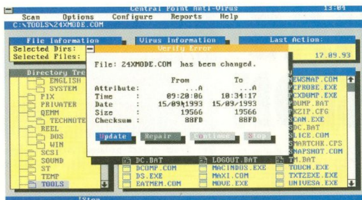
WIE FUNKTIONIERT EIN VIRUS?

Viren sind clevere kleine Programme, die sich selbst vermehren können. Sie dringen in das Betriebssystem Ihres PCs ein, und warten darauf, daß normale Programme geladen werden. Bevor ein solches Programm gestartet wird, verändert ein Virus das Programm: Es schreibt sich selbst an den Anfang. Wenn Sie nun dieses Programm jemand anderen geben, reitet das Virus quasi »huckepack« mit. Wenn Ihr Kollege das Programm startet, wird auch sein Betriebssystem von dem Virus befallen.

Eine weitere Ecke, in der sich ein Virus verstecken kann, ist der Boot-Sektor einer Diskette. Wenn Sie den PC mit dieser Diskette booten, mogelt sich das Virus noch vor MS-DOS selbst ins System und verseucht dann alle Festplatten sowie jede eingelegte Diskette.

Die meisten Viren sind Experimental-Programme von Programmierern, die das Schreiben solcher kleinen Wunderwerke für cool halten. Deswegen machen die meisten Viren auch nichts böses – sie vermehren sich nur. Einige geistig gestörte Programmierer hängen jedoch noch Routinen in Viren ein, die zu bestimmten Zeiten Daten zerstören sollen. Das Michelangelo-Virus soll beispielsweise Mitte März alle befallenen Festplatten löschen.

Eine andere Art von Killer-Programmen wird »Trojanisches Pferd« genannt. Solche Programme vermehren sich nicht, sondern hoffen darauf, daß ein unvorsichtiger Benutzer sie startet. So gibt es beispielsweise angebliche Amiga-Emulatoren oder Fraktal-Packer (die Dateien auf ein hundertstel ihrer Größe schrumpfen lassen sollen) für PCs. Diese Jux-Programme treiben den Spaß oft zu weit, indem sie einfach Ihre Festplatte ratzeputz löschen. Gegen solche Programme sind Sie gefeit, wenn Sie sich nur in einer »ordentlichen« Mailbox, bei Shareware-Händlern oder eben im normalen Fachhandel mit Programmen eindecken. Dort entdeckt man die »Trojanischen Pferde«, bevor ein Schaden entstehen kann.



Online-Checker (im Bild »VSAFE« aus den »PC TOOLS 8.0«) erkennen alle ungewöhnlichen Diskzugriffe und fragen noch, ob ein Virus dahinter stecken könnte. In diesem Fall nicht – wir wollten nur unsere Festplatte sortieren.

reware-Autor und -Händler sowie jede seriöse Mailbox minutiös auf alle bekannten Viren prüft. Solange kein Shareware-Programmierer auf die Idee kommt, absichtlich ein noch unbekanntes Virus in seinem eigenen Programm zu verstecken, sind Sie bei diesen beiden Softwarequellen genau so sicher, wie bei teurer, originalverpackter Profi-Software.

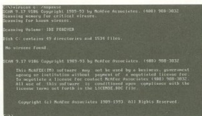
Wie erkenne ich ein Virus?

Verhält sich Ihr PC seltsam? Stürzt er immer häufiger ab? Erfüllen einige Utilities die Aufgaben nicht mehr? Wird der PC immer langsamer, beispielsweise bei Festplatten-Zugriffen? Das kann ein Hardware-Fehler, aber auch ein Virus sein. Um sicher zu sein, müssen Sie mit einem »Viren-Checker« die Festplatte auf etwaige ungewünschte Eindringlinge überprüfen.

Es gibt zwei Arten von Prüfprogrammen. Die »Offline Checker« sind Programme, die die ganze Festplatte nach bekannten Viren durchsuchen. Manche Offline-Checker beugen auch noch vor, indem sie Prüfsummen von Festplattendaten anlegen. Wenn ein Virus sich tatsächlich vermehren sollte, stimmen diese Prüfsummen nicht mehr, das Check-Programm schlägt Alarm.

Das Gegenstück dazu sind »Online Checker«. Diese Programme laufen im Hintergrund neben Ihrer normalen Software ab. Online Checker prüfen mehrmals in der Minute, ob ein Virus ins System eingedrungen ist. Bei jedem Schreibzugriff auf eine Festplatte wird geprüft, ob dieser »erlaubt« ist. Wenn es aussieht, als wollte sich ein Virus einnisten, wird der Benutzer per Dialogbox gefragt, ob er diese Aktion erlauben will.

Der bekannteste Offline-Scanner ist das Programm »VIRUSCAN« der Firma McAfee (Siehe auch Kasten). Andere Produkte mit Namen wie »Central Point Anti Virus« oder »TNT Anti Virus« sind professionelle Pakete, die zwischen 100 und 400 Mark kosten und dafür schönere Menüs, aber nicht unbedingt besseren Virenschutz vermitteln. Für Firmen, die Ihre PCs um jeden Preis virenfrei halten müssen, sind auch spezielle Steckkarten interessant. Diese Karten enthalten Virenschutzprogramme im ROM, die kein Virus überlisten kann.



Schlichter Text, da pures DOS: »SCAN« von McAfee ist für Heimanwender umsonst und eine recht sichere Möglichkeit, sich vor Viren zu schützen.

Ich habe ein Virus! Was nun?

Erste Regel: Keine Panik. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist das Virus »gutartig«, das heißt, es wird keine Daten vernichten oder sich nicht entfernen lassen. Schalten Sie den Rechner aus, suchen Sie sich eine garantiert virenfreie Boot-Diskette (so eine sollte man immer im Hause haben) und starten Sie Ihren Rechner damit.

Bevor Sie irgendwelche Löschversuche unternehmen, sollten Sie Ihre Daten sichern. Kopieren Sie also alle Textdateien, Datenbanken, Spreadsheets und andere Daten auf Disketten. Kopieren Sie aber NICHT die Programme, damit verbreiten Sie dann nur wieder Viren.

Wenn Sie von einer virenfreien Diskette gebootet haben und auf frisch formatierte Disketten nur die Daten kopieren, haben Viren wenig Chancen, sich auf den Datendisketten festzusetzen.

Wenn Sie alle Daten gesichert haben, gibt es zwei Methoden, die Viren loszuwerden. Vertrauen Sie entweder der Reinigungskraft eines Anti-Viren-Programms oder seien Sie radikal und formatieren Sie die komplette Festplatte neu. Zweiteres sollte man sich aufheben, wenn ersteres versagt. Welches Anti-Viren-Programm nun am besten die Plagegeister von der Platte putzt, hängt ganz vom Virus ab.

Egal, welche der beiden Methoden Sie auch benutzen: Die meisten Anwender vergessen, daß das Virus immer noch auf zahllosen Disketten schlummert. Nach erfolgreicher Viren-Reinigung der Festplatte müssen Sie also in den sauren Apfel beißen und jede, aber auch wirklich jede Ihrer Disketten auf Viren untersuchen. Sonst dürfen Sie einige Tage später die große Aufräumaktion wiederholen. **(bs)**

GESCHENKT, ABER NICHT UMSONST

Der bekannteste Viren-Checker der Welt ist das Programm »Viruscan« der Firma McAfee. Viruscan teilt sich in mehrere Programme auf: SCAN sucht nach den Plagegeistern, CLEAN entfernt sie, NETSCAN paßt auf Netzwerke auf, und so weiter.

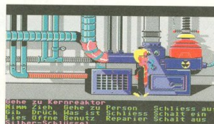
Alle Programme dieser Serie sind Shareware, das heißt, Sie dürfen sich diese Programme kopieren und ausprobieren. Für den Checker SCAN gibt es sogar eine Sonderregelung: Solange Sie ihn nur zu Hause und nicht beruflich anwenden, ist SCAN völlig umsonst. (Shareware-Händler verlangen allerdings eine Kopiergebühr, die in die eigene Tasche fließt und nicht an McAfee geht). Heimcomputer-Benutzern wird SCAN also geschenkt. Für's Büro müssen Sie SCAN aber kaufen.

Mit SCAN können Sie beide Methoden der Virensuche miteinander verknüpfen. Zum einen durchsucht SCAN ihre Festplatte nach allen bekannten Viren. Wird eines gefunden, gibt SCAN einen Alarm aus. Gleichzeitig legt SCAN auf Wunsch Prüfsummen für alle Dateien an. Wenn bei einem späteren Durchlauf die Prüfsumme nicht mehr mit dem Programm übereinstimmt, gibt es wiederum einen Alarm. Das muß aber nicht immer ein Virus sein: Wenn Sie ein Programm auf eine neue Version »updaten«, stimmt die Prüfsumme ja auch nicht mehr.

Das SCAN-Programm gibt es in vielen Mailboxen, bei allen Shareware-Händlern und beispielsweise auch auf Compuserve im McAffe-eigenen Forum (GO MCAFEE). Suchen Sie sich eine möglichst zuverlässige Quelle für den Scanner, denn zum einen erscheint etwa alle acht Wochen ein Update, der auch die neuesten Viren erkennt, zum anderen gibt es immer wieder geistig verwirrte Hacker, die »falsche«, virenversuchte Versionen von SCAN in Umlauf bringen. Aus Mailboxen, die Sie nicht regelmäßig besuchen, oder von dubiosen Raubkopien sollten Sie für Ihre eigene Sicherheit kein SCAN-Programm beziehen.

HALL OF FAME

MANIAC MANSION



Dr. Fred nutzt seinen Hobbyraum durch die Installation eines kleinen Kernreaktors

Debüt für Dr. Fred und seine Tentakel: Die bizarre Familie Edison stellte sich in den 80er Jahren erstmals der Spiele-Öffentlichkeit vor.

Warum sind verrückte Wissenschaftler eigentlich verrückt? Nun, Dr. Fred Edison und seine Lieben hatten immer schon einen Hang zum Exzentrischen, um es einmal vornehm auszudrücken. Diese Sippe haust in einem abgeschiedenen Landhaus zusammen mit dem seit Jahrhunderten gründlich toten Cousin Ted, der ob seiner Sperrigkeit meistens in der Badewanne geparkt wird.

Doch die Zeiten der Harmlosigkeit sind vorbei: Seit er unter dem Einfluß eines geheimnisvollen Meteoriten steht, der vor 20 Jahren hinter dem Haus einschlug, arbeitet Dr. Fred an einer Gehirnaussaug-Maschine. Um diesen praktischen Apparat auszuprobieren, benötigt er einen (mehr oder weniger) Freiwilligen. Zur Not tut's auch ein Versuchskaninchen wider Willen und so kidnappt man kurzerhand den Teenager Sandy. Doch deren Boyfriend kneift nicht (alle schlotternden Knie ignorierend): Zusammen mit zwei Freunden will er eines Nachts in das unheimliche Haus eindringen, um seine Sandy zu retten.

1987 mußten Abenteuerspieler noch Hand an die Tastatur legen, wenn sie Ihrem Alter Ego auf dem Bildschirm einen Befehl geben wollten. Doch warum soll man »Öffne die Tür« mühsam eintippen, wenn man mit der Maus erst auf ein »Öffne«-Icon und dann auf die im Grafikfenster sichtbare Tür klicken kann? Die Programmierer von Lucasfilm Games beantworteten diese Frage mit »Maniac Mansion«, das zudem eine gehörige Portion Humor ins bis dahin etwas betuliche Adventure-Genre brachte.

Zu Spielbeginn haben Sie die Auswahl zwischen fünf Personen, um ein beliebiges Team zusammenzustellen. Jede Spielfigur hat eine bestimmte Stärke. Das bedeutet, daß der Lösungsweg auch davon abhängt, welche Spielfiguren Sie wählen. Mit List und Tücke müssen Sie das Helden-Trio durch das Haus steuern, in dem eine Menge Überraschungen warten. Unter der Vorliebe für verrückte Ideen ließen die Programmierer das Puzzle-Design nicht leiden. Eine Fülle verzwickter, aber höchst logischer Denksportaufgaben warten auf den Spieler. Der Befriedigungsfaktor bei geglückter Enträtselung ist immens hoch; gerade in dieser Hinsicht können sich einige Adventure-Neuheiten ein Beispiel an Maniac Mansion nehmen.

Obwohl Maniac Mansion schon diverse Jährchen auf dem Buckel hat, gehört es zu den besten Abenteuerspielen, die für PCs erhältlich sind. **(hl)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ...es eine Fernsehserie gab, die auf Maniac Mansion basierte?
Eine kanadische Billigproduktion übernahm einige Charaktere aus dem Spiel, aber damit war die Verwandtschaft auch schon erschöpft. Die Sitcom war eher peinlich als komisch und erlebte die zweite Staffel nicht.

■ ...im Fortsetzungsspiel Day of the Tentacle das komplette Maniac Mansion drinsteckt? Sie müssen in Eds Zimmer nur den Computer benutzen.

■ ...die Kettensäge in der Küche für viele Gerüchte sorgte, die aber alle falsch sind? Jahrelang tauchten in Spielerkreisen neue Mutmaßungen auf, wie man die Kettensäge in der Küche nützen könnte. Beliebteste Theorie: Schlauchverbindung zum Wagen in der Garage, damit die Säge mit Benzin versorgt wird. Grafiker Garry Winnick: »Man kann definitiv nichts mit der Kettensäge anstellen«.



Tranchieren für Profis: Als perfekte Hausfrau hat Edna eine Kettensäge in der Küche deponiert, mit der unsere Helden aber nichts anstellen können



MANIAC MANSION

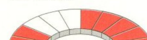
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Abenteuerspiel
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; sehr gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Die EGA-Version ist beim Nachfolger »Day of the Tentacle« als »Spiel im Spiel« enthalten. Eine VGA-Version wird separat verkauft.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



86

Games Unlimited
SUPER SERVICE

Händler-anfragen erwünscht!

INHABER: CHRISTIAN MANN

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise
Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 · Fax: (06131) 238062
Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 69,90 / DM 89,90**	**Sam & Max**	**PC**	**DM 99,90**
Lands of Lore	**PC**	**DM 89,90**	**Jurassic Park**	**Amiga / PC**	**DM 59,90 / DM 74,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 99,90**	**Aces over Europe**	**PC**	**DM 89,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 94,90**	**Rebel Assault**	**PC**	**DM 99,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga DM	PC DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90
A-Train Construction		49,90	49,90
A.T A. C.	DA	89,90	99,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90
Aces over Europe	DV	i. V.	89,90
Aces of the Pacific	DV		79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		99,90
Arabien Night	DV	64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	i. V.
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Bard'sTale Cons. Set	DA	74,90	79,90
Battle Chees 4000	DA	69,90	
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondor	DV		99,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows	DA	54,90	69,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	74,90
Burning Steel	DV		89 90
Burntime	DV	i. V.	i. V.
Buzz ALDRIN	DV		89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Campaign Data	DV		49,90
Car and Driver	DA		74,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	99,90
Comanche	DV		94,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		134,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	EV	i. V.	74,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Desert Strike	DA	69,90	
Die Schöne und das Biest	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Doom			i.V.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elisabeth 1.	??	i. V.	i. V.
Elite 2	DA		i. V.
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90
Eyeof Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		i. V.
Fields of Glory	DA		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2	DV	59,90	64,90
Gunship 2000	DA	64,90	64,90
Gunship 2000 Senario	DA	74,90	89,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		99,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90
Humans	DA	54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		99,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Island Dr. Brain	DV		74,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		84,90
Jurassic Park	DA	59,90	74,90

Programm		Amiga DM	PC DM
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		89,90
Lands of Lore	DV	i. V.	89,90
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i. V.	89,90
Lemmings 2	DA	69,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Barton Creek			49,90
Links Bay Hill			49,90
Links Belfry			49,90
Links Bountiful			44,90
Links Firestone			44,90
Links Hyatt Dorado			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Innisbrook Copperhead			49,90
Links Pinehurst			44,90
Links Tron North			44,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		99,90	99,90
Lost Treas. 2			99,90
Lothar Mathäus Fußball	DV	i. V.	79,90.
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	69,90
Might & Magic 3	DA	79,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph	DA	49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
NHL Hockey		i. V.	i. V.
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	i. V.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasies	DA	69,90	i. V.
Pirates Gold	DV		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager	DA	54,90	59,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	69,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV		99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Rebel Assault			99,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data	DV		89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL	DA		74,90
SWOTL Datas			i. V.
Sensible Soccer 92/93	DA	59,90	69,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90
Silent Service II	DA	89,90	94,90
Sim Farm	DV	i. V.	99,90
Space Hulk	DV	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i. V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Com. + Speech	DA		139,90
Strike Com. Mission 1	DA		49,90
Stunt Islands	DA	i. V.	99,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	69,90	69,90
Task Force 1942	DA		99,90
Terminator 2029			99,90
The Greatest	DV	69,90	79,90
The Legacy	DV		89,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado	DV	i. V.	89,90

Programm		Amiga DM	PC DM
Transarctica	DV	89,90	89,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data	DA		49,90
Ultima7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
Veil of Darkness	DV		84,90
WWF European Rampagne	DA	54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i. V.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf		69,90	74,90
Wing Commander 1	DA	34,90	
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E	DA		94,90
Wing Commander 2	DV		99,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Wing Commander Speech	DA		49,90
Wizardry 7	DV	89,90	99,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		139,90
X-Wing Data 2	DA		49,90
Xenobots	DA		94,90
Zool	DA	39,90	54,90

CD-Rom

7th Guest		139,90
Der Patrizier		99,90
Inca		109,90
Indiana Jones 4		i. V.
Legend of Kyrandia		i. V.
Space Quest 4		74,90
Hot News		29,90
Day of Tentacle	DV	i. V.

Mega Drive

Alien 3	dt.	119,90
Flashback	dt.	119,90
Shining Force	us.	129,90
Tiny Toons	dt.	119,90

Super NES

Alien 3	dt.	139,90
Bubsy	dt./us.	139,90
Desert Strike	dt.	129,90
Final Fight 2	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
Jungle Strike	us.	i. V.
Jurassic Park	us.	139,90
Mortal Combat	dt.	149,90
Star Wing	dt.	129,90
Street Fighter Turbo	dt./us.	139,90
Super Bomberman	dt.	139,90
Super Mario Kart	dt.	109,90
Super Propotector	dt.	129,90
Super Star Wars	dt.	124,90
Techmo NBA Basketball	us.	134,90
Ultima 6	us.	149,90
WWF 2 Royal Rumble	dt.	144,90

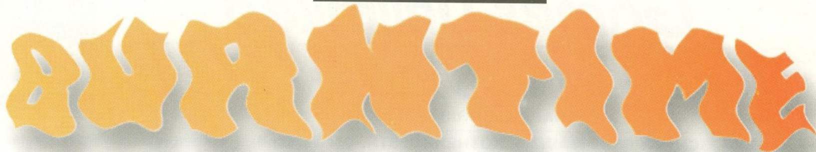
Soundkarten / Zubehör

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

Joystick

Gravis Pro	84,90
Thrust Master	159,90
Gamepad	54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!



Exklusiv für PC Player haben die Entwickler vom österreichischen Softwarehaus Max Design einige Kniffe zu Ihrem Endzeit-Schocker Burntime zusammengestellt. Unter konspirativen Umständen gelangten diese brisanten Dokumente aus dem mittlerweile von rachdurstigen Mutanten belagerten Schladming ins bayerische Poing. Nachdem die Unterlagen von der noch anhaftenden Reststrahlung befreit waren, haben wir sie zum Abdruck vorbereiten können.

Anheuern von Leuten

Der Erfolg im Spiel basiert vor allem darauf, daß es dem Spieler gelingt, ausreichend viele Leute zu gewinnen, die bereit sind, ihn künftig zu begleiten. Die Städte sind ausgezeichnete Orte, um Leute anzuheuern. Auch wenn vorerst nur Kämpfer bereit sind, dem eigenen Trupp beizutreten, sollte man trotzdem laufend Ausschau nach Spezialisten wie Technikern oder Ärzten halten.

Stützpunkte und ihre Bedeutung

Eine unverzichtbare Grundlage, um in Burntime erfolgreich bestehen zu können, ist das Aufbauen eines Netzes von gut ausgebauten eigenen Stützpunkten. Um einen Ort möglichst produktiv zu machen, muß man seine Leute natürlich mit entsprechenden Hilfswerkzeugen ausstatten.

Mit welchem Werkzeug produziere ich was?

Messer:	Maden
Rattenfalle:	Ratten
Schlangenkorb:	Schlangen
Fangeisen:	Fleisch

Da manche Orte nur über sehr kleine Wasserquellen verfügen ist es oft nötig, die Wassergewinnung künstlich mittels Wasserpumpen zu erhöhen! Zur Verfügung stehen die Handpumpe, die eine Wassergewinnung von mindestens 3 Tagesrationen ermöglicht, und die größere Förderpumpe, mit der mindestens 6 Tagesrationen gewonnen werden können.

Weil die meisten dieser nützlichen Dinge nicht einfach voll funktionstüchtig beim nächsten Händler erstanden werden können, sondern gewöhnlich erst mittels eines Technikers aus verschiedenen Einzelteilen zusammengebastelt werden müssen, folgt nun eine – sicher

Das Geheimnis ihres Erfolges – von den Burntime-Machern höchstpersönlich kommt die folgende Überlebenshilfe...

nützliche – Auflistung:

Woraus baue ich entsprechende Werkzeuge?

Rattenfalle:	Schrauben, Holz, Draht
Fangeisen:	Blechteile, Stahlfeder, Draht
Handpumpe:	kap. Pumpe, Schlauch, Fetzen
Förderpumpe:	Maschinenteile, Eisenrohr, Schlauch, Fetzen

Wieviele Leute sind in einem Stützpunkt überhaupt sinnvoll?

Um diese Frage zu beantworten, darf man mehrere Tatsachen nicht außer Acht lassen:

- Um für den Haupttrupp eine ausreichende Versorgung gewährleisten zu können, muß man darauf achten, daß ein Ort eine Überproduktion von mindestens 1 Tagesration Nahrung und mindestens ebensoviel Wasserüberschuß hervorbringt. Wenn beispielsweise nur drei Tagesrationen Ratten in einem Ort produziert werden, sollte ich dort auch nicht mehr als zwei Männer stationieren.
- Sie werden bald herausfinden, daß manche Orte strategisch wichtige Knotenpunkte darstellen, während andere, am Rande liegende, nur eine untergeordnete Rolle als Verteidigungspunkte einnehmen. Erstere muß man daher mit so vielen Leute wie möglich und wirklich guter Bewaffnung ausstatten. Anderenfalls sollte man den Personalstand eher minimal halten, damit eine gute Nahrungsüberproduktion, die dann gewinnbringend an den Mann gebracht werden kann, möglich wird.

Welche Gegenstände sind in einem Stützpunkt noch sinnvoll?

Da in den meisten Orten das Wasser in sehr kleine Becken fließt, und die angesammelte Wassermenge daher meist sehr gering ist, erhöht man deren begrenzte Kapazität durch das Hinzustellen von Wasserbehältern wie Feldflaschen oder noch besser Wassersäcken. So ist es beispielsweise möglich, den Wasservorrat mittels eines Wassersackes von mickrigen 6 auf ansehnliche 11 Tagesrationen zu erhöhen!

Reisen

Man sollte sich angewöhnen vor jeder Abreise einen Blick ins eigene Inventory werfen und sicherzustellen, daß man auch über genügend Wasser- und Nahrungsreserven für die geplante Reise verfügt. Hat man vor, in eine Stadt oder einen Ort ohne Nahrungs- bzw. Wasservorkommen zu reisen, sollte man auch den Bedarf für eine etwaige Rückreise miteinplanen.

Was soll ich auf meinen Reisen mitnehmen?

Natürlich genügend Nahrung und am besten einen gefüllten Wassersack, aber auch entsprechende Bewaffnung, wie eine Axt, Mistgabel oder auch ein Gewehr, sollten zur eigenen Sicherheit nicht fehlen. Um noch neutrale Stützpunkte gleich erschließen zu können, ist es nützlich passende Produktionswerkzeuge mit sich zu tragen.

Mit welchen Gefahren ist zu rechnen?

Wenn man Reisen in noch unbekannte Gebiete plant, sollte man sich auch den Gefahren die dort lauern können, bewußt sein. Sind es in einigen Orten unberechenbare Mutanten oder wilde Hunde, mit deren Angriff man ständig rechnen sollte, so bergen andere Orte nicht augenblicklich erkennbare Gefahren in sich. So muß man stets darauf gefaßt sein, in radioaktiv verstrahlte, oder durch giftige Dämpfe verseuchte Gebiete zu gelangen. Ohne entsprechende Schutzausrüstung (Schutzanzug bzw. Gasmaske) ist es nicht anzuraten, sich über längere Zeit hinweg an solch einem Ort aufzuhalten.

Wo lauern unsichtbare Gefahren?

Nob Hill:	Radioaktivität



An diesem Tisch plant das Max-Design Team gerade einen neuen Eroberungsfeldzug durchs Mutantengebiet

Death Town:	giftige Dämpfe
Fabrik:	giftige Dämpfe
Numea:	giftige Dämpfe
Raffinerie:	Radioaktivität

In vielen Orten vorkommende wilde Hunde stellen sich schon bald als willkommene Nahrungsquelle heraus. Da die bedauernswerten Tiere das natürlich nicht ganz so sehen, sollten Sie sich bei der Jagd bewußt sein, daß deren Gegenwehr zu Lasten Ihrer vielleicht sowieso schon angegriffenen Vitalität gehen kann. Speziell auf der Hut müssen Sie daher sein, falls Sie sich mangels anderer Waffen zur Jagd mit bloßer Hand entschließen. Wenn Sie es vermeiden möchten, diese Tierchen in einem Ort vollkommen auszurotten, sollten Sie mindestens zwei von ihnen am Leben lassen.

Eroberung von bereits besetzten Gebieten

Irgendwann ist es soweit: Sie sind bei Ihren Reisen und bei der Erschließung von neuen Stützpunkten immer weiter vorgedrungen und stehen nun vor den Toren eines bereits von einem Gegner besetzten Ortes.

Welche Orte soll ich eigentlich besetzen?

Falls man sich bereits ausreichend mit Figuren im Spiel unterhalten hat, hat man ja bereits in



Ein Mediziner flickt von Hunden gebissene Kämpfer wieder zusammen und sollte daher in keinem Team fehlen

Erfahrung gebracht, daß man – um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen – die umliegende Orte der großen Städte besetzen sollte.

Worauf muß ich bei Eroberungsfeldzügen achten?

Natürlich sollte man im Haupttrupp über eine entsprechende Anzahl von Männern und eine bestmögliche Bewaffnung verfügen. Sehr gute Angriffswaffen sind Äxte oder Mistgabeln. Bei ausreichendem Munitionsvorrat ist ein Gewehr natürlich eine ausgezeichnete Waffe.

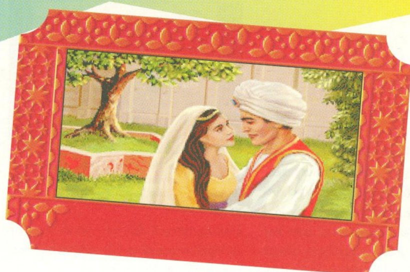
- Attacken mit seiner Hauptfigur durchzuführen, vermeidet man möglichst, da solche Aktionen ein schnelles Ende nur allzuleicht heraufbeschwören können.
- Angriffe auf einem fremden Stützpunkt sollten von einem gut ausgebauten eigenen Stützpunkt ausgehen. Als sehr nützlich hat es sich erwiesen, wenn in diesem genügende Wasser- und Nahrungsreserven sowie ein Arzt vorzufinden ist. So kann gewährleistet werden, daß ein fehlgeschlagener Angriff nicht gleich den Hungertod des halben Trupps zur Folge hat. Der Arzt ist in der Lage, den angeschlagenen Trupp wieder zu heilen. Seine Hilfe bringt aber nur Nutzen wenn die Vitalität der Leute nicht unter 50 % gefallen ist. Andernfalls ist ein Besuch bei einem niedergelassenen Arzt in der nächsten Stadt anzuraten.

Tauschhandel

Begegnet man auf seinem Reisen einem herumziehenden Händler, so sollte man sich auf jeden Fall über sein Warenangebot informieren. Bei den vielen schönen Sachen, welche die meisten Händler mit sich herumschleppen, ist die Entscheidung, welches Gut das momentan sinnvollste ist, oft nur schwer zu treffen. Am Spielanfang sollte man vor allem Ausschau nach Bauteilen für Produktionswerkzeuge wie Rattenfallen oder Fangeisen halten. Immer interessant sind auch Wasserbehälter, Messer oder Pumpenbauteile. Zur Erschließung von verseuchten Gebieten sollte man auch rechtzeitig Ausschau nach Gasmasken und Bauteilen für Schutzanzüge halten. Wenn später dann die Fronten immer mehr aufeinanderstoßen, ist schließlich der Zeitpunkt gekommen, entsprechende Bewaffnung für sich und seine Leute zu besorgen. (tw)

ALLE LEVELS IM ÜBERBLICK

PRINCE OF PERSIA 2



Wird der Prinz seine Prinzessin dank dieser Karten endlich wieder in die starken Heldenarme schließen können?

Schon viele Möchtegern-Prinzen wurden durch Prince of Persia 2 zur Verzweiflung getrieben. Mit diesen Karten wird Ihnen die Orientierung einfacher fallen.

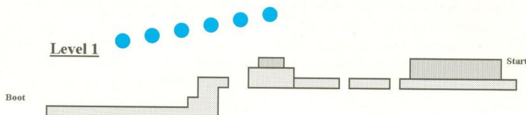
Lange hat es für die Fans von Prince of Persia gedauert bis der Nachfolger endlich in den Läden stand. Doch die gehörige Frustration des Wartens wird nun vielfach durch ägerliches Scheitern beim Durchspielen des Programms fortgesetzt. Die von Markus Kassulke aus Haßfurt/Main erstellten Karten dürften Ihnen bei der Bewältigung der Level sicherlich hilfreich sein.

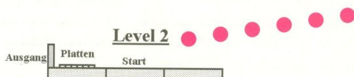
Noch eine kleine Korrektur betreffs des Cheat-Modus, über den wir in Ausgabe 9/93 geschrieben haben: Nachdem Sie PRINCE YIPPEEYAHOO eingetippt haben, können Sie mit ALT-N (statt mit ALT-L) durch alle Levels springen. (tw)

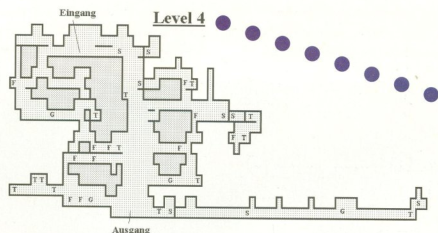
LEGENDE

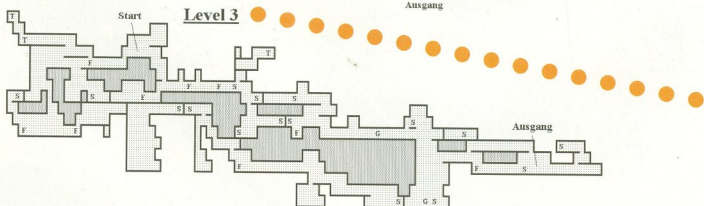
Die Abkürzungen auf den Karten bedeuten:

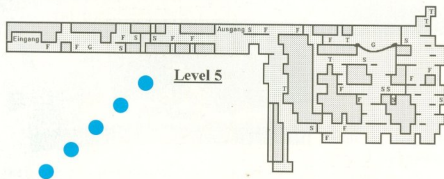
S = Schalter **G = Gegner**
F = Falle **T = Trank**

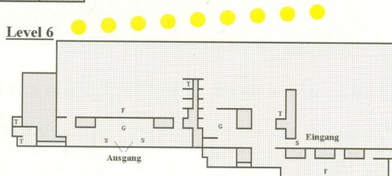




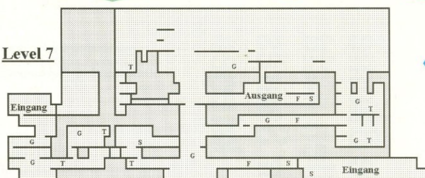


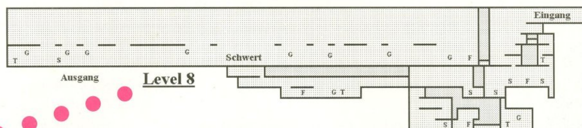






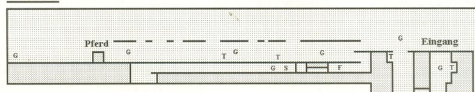
Level 7



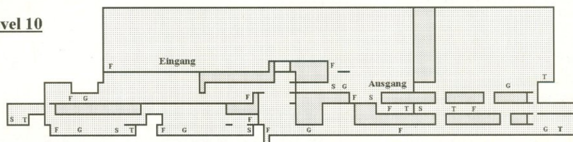


Level 8

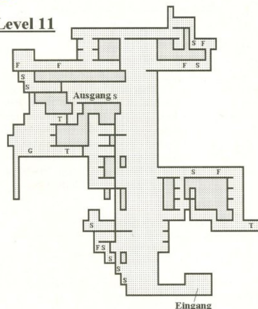
Level 9



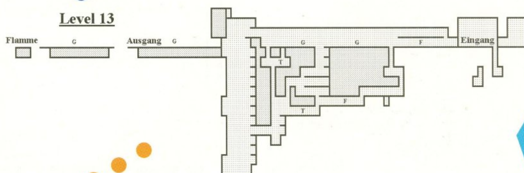
Level 10



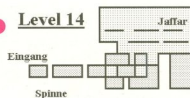
Level 11



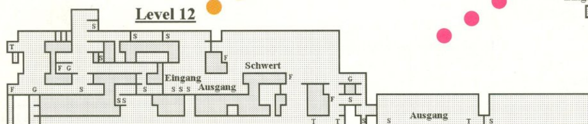
Level 13



Level 14



Level 12

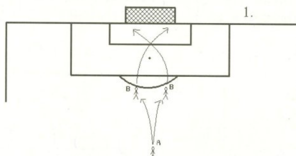


STRAFRAUM-TRICKS

Sensible Soccer

Christian Roese aus Kaarst ist um ein Wunschspiel reicher geworden. Dieser Lohn winkt ihn für seine Lebensweisheiten und Torschuß-Skizzen zur rasanten Fußballsimulation »Sensible Soccer«.

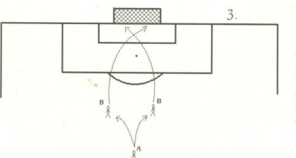
1. Im eigenen Strafraum sollte man nicht versuchen, den Gegner umzugrätschen, da die Wahrscheinlichkeit sehr hoch ist, daß ein Elfmeter folgt. Außerdem wird ein Foul im oder vor dem Strafraum mindestens mit einer gelben wenn nicht sogar mit einer roten Karte bestraft.
Man kann den Ball aber auch mit fairen Mitteln bekommen, indem man den gegnerischen Spieler einholt (falls es die Kondition des Verteidigers zuläßt) und ihm den Ball dann einfach abnimmt.
2. Spieler, die schon eine gelbe Karte bekommen haben oder deren Kondition schon sehr nachgelassen, hat sollte man gegen passenden Spieler auswechseln.
3. Wenn der gegnerische Torwart den Ball zu seinen Verteidigern rollt, ist das eine gute Chance, sich das Leder zu erkämpfen und ein Tor zu schießen.
4. Etwa Mitte der 2. Halbzeit sollte man eins, zwei Stürmer auswechseln. Oft sind die frischen Kicker schneller und können den Gegnern davonlaufen.
Die nachfolgenden Skizzen zeigen fünf Taktiken, um die Computerabwehr auszutricksen. Diese Spielstrategien funktionieren allerdings nur bei der 4-4-2-Formation! **(hl)**



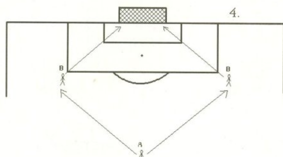
Spieler A spielt den Ball zu Spieler B, der den Ball dann stark anschneidet und ihn in die entgegengesetzte Ecke schießt. Sollte man Pech haben und der Torwart erwischt den Ball noch, kann er aber mit großer Wahrscheinlichkeit nur noch abklatschen. Abstauben, Tor!

2.

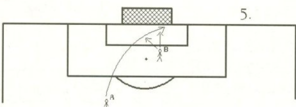
Spieler A paßt leicht zu dem in der Nähe stehenden Spieler B. Der zieht einen Teil den Abwehr auf sich und spielt den Ball aber noch rechtzeitig leicht hoch zu Spieler C, der dann nur noch den Ball ins Tor köpfen oder schießen muß.



Mittelfeldspieler A paßt zu Spieler B, der den Ball hoch in den entgegengesetzten Winkel des Tores knallt. Auch noch nach dem Schuß sollte man weiter in die Richtung des Tores laufen. Der Grund: Falls der Ball den Pfosten trifft oder der Torwart ihn abklatschen kann, bleibt so die Chance zum Abstauben.



Der Mittelspieler A läuft ein Stück in die gegnerische Hälfte und paßt den Ball dann hoch zu Stürmer B, der den ihn nur noch leicht hoch in die kurze Ecke schießen muß.



Spieler A spielt den Ball hoch in den Strafraum, damit Spieler B das Leder in Tor köpfen kann. Ihr könnt natürlich auch tief zu Spieler B passen, doch dann riskiert man einen Ballverlust.

WHALE'S VOYAGE

Wer noch immer orientierungslos mit dem Frachtraumschiff »Whale« durch den Weltraum treibt, wird sich über die folgende Hilfestellung sicher freuen.

Dieter Ott aus Stolberg hat sich die Mühe gemacht, das SF-Rollenspiel Whale's Voyage für uns zu lösen. Der Lohn in Form des Programms Protostar ist schon unterwegs zu ihm. Diese Lösungshilfe beinhaltet alle notwendigen Schritte zur Lösung von Whale's Voyage. Allerdings sind keine Telefonnummern, Positionsangaben oder Hinweise auf Überfälle und zum Thema »Geld verdienen« enthalten.

Einige Tips zu Beginn:

- Charakter-Editor: Man kann jeden Charakter beliebig oft auf jede beliebige Schule (nicht Uni) schicken und so die Anfangswerte erhöhen.
- Mindestens ein Charakter darf keine mentale Energie haben.
- Kämpfer der Gruppe auf Targeter setzen.
- Wenn man einen bewaffneten Gegner besiegt, bleiben seine Waffen zurück und können eingesammelt bzw. verkauft werden.
- Wichtige Eigenschaften: Automatisches Nachladen, Computer Manipulieren, Fallen Auslegen, Wunden Heilen, Charakter Wiederbeleben.

Auf Castra:

- Mit Greg Morgan reden
- George McMil helfen
- Mit George McMil reden
- Mit Walter Wim reden
- Tochter suchen und zurück bringen
- Mit Max Flesh reden
- George McMil anrufen
- Greg Morgan mitnehmen

Auf Lapis:

- Mit Jack Nock reden
- Herz und CD abliefern
- Mit Krüger reden
- zur Whale und zurück beamen
- Jack Nock aufsuchen
- Telefonieren

Auf Inoid:

- Mit David Masco reden
- Tür öffnen (Hilfsmittel nötig)
- Herz nehmen
- Auf alten Platz zurück
- Telefonieren

Auf Lapis:

- Jetzt sollte die Whale mit Waffen und Schutzschirmen ausgerüstet sein.
- Mit Jens Nippel reden
- Herz abliefern
- Nach Nedax starten

Auf Nedax:

- Mit Kevin Grove reden
- Mit Ken Plummer reden (Hinweis beachten)
- Mit Hermes Rue reden

Alienschiff:

- Aliens helfen (Gerät von Arboris und Pflanze nötig)
- Telefonieren

Auf Lapis:

- Jens Nippel aufsuchen
- Mit Sam van Varn reden
- Falsche Spuren legen (Schrott von Nedax nötig)
- mit Mr. Wostoc reden

Auf dem Sky Boulevard:

- Mit Ergerson reden
- Mit Wellsgolf reden
- Spanjersberg und Mr. Stacker besuchen
- Wellsgolf aufsuchen
- Wache lokalisieren
- Falle stellen
- Strom abschalten (Hilfsmittel nötig, es wird dunkel)
- Daten löschen
- Telefonieren
- Piratenschiff helfen

Auf Inoid:

- Kontaktmann suchen

Auf Louis 17

- Mit Max Schimmel reden (ein Getränk nötig)

Auf Inoid:

- mit Krüger reden

Auf Louis 17:

- Mit Erasmus Byms reden (etwas Eßbares ist nötig)

Auf Arboris:

- Die Stadt Dymy suchen
- Es müssen verschiedene Räume betreten werden, bevor sich die richtige Tür öffnet
- Wachen geräuschlos ausschalten
- Mit Ems Krull reden

Auf Lapis:

- Zur Cloaking Device durchkämpfen
- Cloaking Device zerstören
- Wenn in richtiger Reihenfolge zerstört, meldet sich Mr Wostoc nach der Rückkehr zur Whale

Auf Louis 17:

- Bombe kaufen

Auf dem Sky Boulevard:

- Rückkehr zur Whale ist nur von einem Platz möglich
- Bombe im Computerraum legen und laufen
- Rückkehr zur Whale

Das war's schon!

(tw)

TIP DES MONATS

Dark Side of XEEN

Und die Legende besagt, daß ein kühner Krieger aus dem Ort Kassel kommen wird. Die Weisheiten von Jens Trinkies können alle Heroen erlösen, die in den Dungeons der jüngsten Might-&-Magic-Episode schmoren.

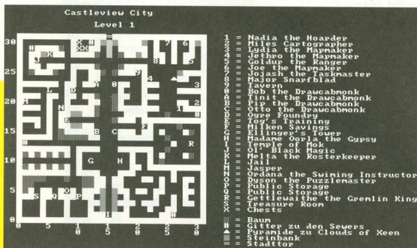
Mit einer ausgewogenen Gruppe hat man's am leichtesten. Ich empfehle einen Paladin (kann zaubern), einen Ranger (dito), einen Ninja oder Robber (Thievery Skill), einen Archer (kann zaubern), einen Cleric und einen Sorcerer. Man sollte viel Wert auf die Hauptattribute der Charaktere legen sowie auf Speed und Endurance (mindestens 18 auf Hauptattribute und 16 auf Speed und Endurance).

Wenn man nicht mit den vorgefertigten Helden spielen will, sollte man gleich zur Tavern stiefeln, ohne sich in einen Kampf verwickeln zu lassen. Man gibt jetzt alle Ausrüstungsgegenstände einem der vorgefertigten Charaktere, »dismissed« und löscht die anderen, erschafft fünf eigene Spielfiguren, nimmt sie in die Party auf und gibt ihnen die Gegenstände. Jetzt kann man das letzte Mitglied der alten Party löschen und den 6. Charakter in die Gruppe aufnehmen, ohne die Gegenstände zu verlieren.

Castleview

Die Party beginnt in Castleview bei X25 Y21; wem die Charaktere nicht gefallen, der sollte schleunigst nach Punkt <9> (X20 Y25) in die Taverne. Hier gibt es außerdem noch Essen zu kaufen und einige nützliche Tips zu sammeln.

Bei Nadia erfahren wir, daß sie ihr Onyx Necklace in den Sewers verloren hat. Hierzu kommen wir später, da es noch zu gefährlich in den Sewers ist. Bei Miles <2> beantworten wir seinen Test mit »Sandcaster« und erhalten 100.000 Experience. Wer noch keinen Cartographer Skill besitzt kann ihn bei Lydia <3> für 10 Gold kaufen. Bei Jethro <4> erfahren wir, daß sein Bruder Jasper im Jail gefangen ist. Wir finden Jasper bei <M>, befreien ihn und gehen zurück zu Jethro <4>, der uns 10.000 Experience und 6.500 Gold gibt.

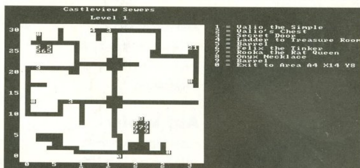


Jetzt sollte man die Rätsel bei <P> und <Q> lösen, was zusätzliche Experience Points bringt. Bei <P> einfach die Truhen in der Reihenfolge von 1-9 öffnen, bei <Q> die äußeren schließen (man muß einige nochmals schließen) bis alle zu sind und letztendlich die mittlere mit der Aufschrift »K« untersuchen (250.000 Experience). Jetzt kann man einige Stufen aufsteigen bei <E>. Eintritt in die Magiergilde erhält man für 10 Gold bei <K>. Spells kauft man bei <J>. Bei Major Snarfblad erhält man den Auftrag, wegen der Sewers mit dem Gremlin Chief zu sprechen. Wir finden ihn bei <R>. Man sollte alle Monster im Park töten, bevor man mit Gettlewaithe spricht. Ausgeruht und mit vollen Spell Points können wir jetzt Gettlewaithe gegnübertreten. Auf seine Frage antwortet man mit Punkt 3, tötet seine Wachen und spricht nochmals mit ihm (Punkt 2). Der Auftrag ist erfüllt und man erhält zusätzlich drei Energy Disks. Bei <8> die Belohnung abholen, trainieren, sowie einige Spells kaufen. In den Sewers brauchen wir unbedingt Cure Disease und Cure Poison. Wer noch genug Geld hat, kann bei Goldur <5> den Pathfinder Skill für 1.500 Gold kaufen sowie eine Fake Map bei <6>. Bei <4> bekommt man für die Fake Map eine Treasure Map. Die Drawcabmonks wollen uns erleuchten, daß Paßwort lautet »Palindrome« (braucht man später). Wer noch nicht schwimmen kann, geht nach <N> und zahlt 250 Gold.

Die Sewers von Castleview

Jetzt ist man bereit für die Sewers bei X30 Y18. Ein Lichtzauber erhellt die Gänge und man trifft Valio <1> der uns den Auftrag gibt, die Rattenkönigin Rooka zu töten. Seine Truhe sollten nur sehr erfahrene Charaktere öffnen, denn Valio ist ein starker Sorcerer.

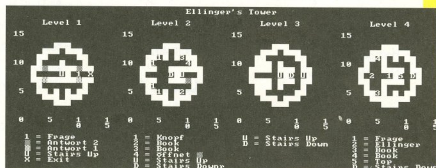
Bei <3> treten wir die Wand ein und klettern in einen Treasure Room <4>. Die Kisten enthalten Gold und Gems. Bei Felix <6> können wir den Skill Direction Sense kaufen (1000 Gold), die Fässer nur trinken wenn man Cure Disease besitzt. Man bekommt Might+5 permanent und ist vergiftet (hier solltet Ihr die Kämpfer trinken lassen). Bei <7> treffen wir dann endlich auf Rooka und finden das Onyx Necklace <8>. Die Fässer sind mit vergifteter Liquid gefüllt (man sollte Cure Poison besitzen). Trinkt man das Zeug, gibt es Endurance+5 permanent.



Bei <0> gelangen wir in die Wildniss zu Area A4 X14 Y8. Steigt man die andrere Leiter hoch, muß man gegen einige Gremlins kämpfen; der Lohn ist eine Kiste mit Gold. Bei <1> sollte man sich seine Belohnung abholen und dann das Onyx Necklace bei Nadia abgeben, man bekommt 100.000 Experience und den Schlüssel zu Ellinger's Tower. Jetzt wird wieder trainiert und Spells gekauft (Ich empfehle Beastmaster, Holy Bonus, Lightning Bolt, Fireball, Lloyd's Beacon, Wizard Eye, Levitate und Identify Monster).

Ellinger's Tower

Weiter gehts in Ellinger's Tower. Die Frage bei Level 1 <1> kann man mit 1



oder 2 beantworten (1 linker Weg, 2 rechter Weg). Über die Stufe gelangen wir in Level 2. Man drückt alle vier Schalter <1>, welche die Lava deaktivieren und gelangt so zu den Büchern <2> und <3>. Jetzt sollten alle die Bücher lesen (2 = +20 Fire, 3 = +20 Electricity). Der Knopf bei <4> läßt die Wand verschwinden und man gelangt in Level 3. Hier gibt es nichts besonderes, außer zwei Treppen, die nach oben führen. Die eine führt zu Treppe <5> man gelangt so auf die Skyroad, die alle Türme verbindet. Die andere führt zu der Tür <1> wo man »Ellinger« eingeben muß.

Bei <2> trifft man auf Ellinger selbst, der viel zu erzählen hat und 250.000 Experience spendiert. Buch <3> ist uninteressant, Buch <4> nur von Sorcerern lesen lassen (+25 Intellect permanent). Man sollte jetzt bei <2> den Zauber Lloyd's Beacon sprechen um wieder schnell zu Ellinger zurückkehren zu können. Jetzt nur noch raus aus dem Tower, trainieren und die Kiste holen <S> (man muß einmal rundum laufen). Der Lohn sind 200.000 Gold und 500 Gems. Bei <J> alle Spells kaufen, Essen kaufen und schon ist man bereit für die Wildnis.

In der Wildnis

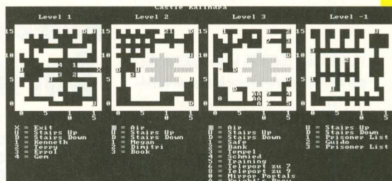
In der Wildnis angekommen sollte man sich erstmal den Pass to Castleview kaufen (Area A4 X15 Y12). Bei B4 X3 Y12 trifft man auf Nibbler the Monkeydog, der den Auftrag gibt, ihm ein paar Monga Melons zu bringen. Die Melons findet man südlich von Castleview. Wenn alle Mitglieder schwimmen können, lassen sich die Monster sehr leicht besiegen. Man geht so lange, bis man einen Electric Centipede sieht, geht dann zurück auf den Fluß und schießt mit Pfeil und Bogen, bis das Monster tot ist. So bekommt man Experience, nimmt aber keinen Schaden.

Habt Ihr die Melons gefunden, bringt Ihr sie zu Nibbler und kassiert 10.000 Experience. Dazu gibt's den Auftrag, ein Dungeon im Spirit Forest zu besuchen; weiteres hierzu später. Bei A4 X2 Y7 findet man 12.000 Gold und 100 Gems. Bei Bruder Reger sagt man die Worte der Erleuchtung aus Castleview (»Palindrome«) und bekommt 500.000 Experience.

Nun erforschen wir die Wälder und finden bei D3 X11 Y5 eine Ogre-Festung. Den Ogre Chief bedrohen wir mit Antwort Nr. 3 und verlangen danach alle Energy Disks. Jetzt sind wir in Besitz von 5 Energy Disks und zaubern uns mit Lloyd's Beacon zurück zu Ellinger. Dort angekommen reden wir mit ihm und machen uns auf den Weg zu Castle Kalindra.

Castle Kalindra & Sprite Forest

In diesem Schloß gib es nur einige interessante Dinge zu sehen. Bei <3> könnt ihr den Arms Master Skill umsonst lernen, bei <4> den Danger Sense Skill.



Außerdem gibt es noch einige Gegenstände. Weiter geht's im Sprite Forest. Bei C4 X1 Y7 finden wir Sharla the Sprite. Sie gibt uns den Auftrag, eine Gefangene aus dem Temple of Bark zu befreien. Der Temple of Bark steht bei C4 X2

TIP DES MONATS

Dark Side of XEEN

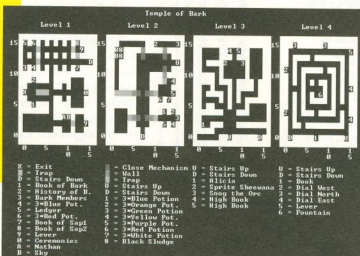
Y8. Wir haben aber noch keinen Schlüssel; den gibt's erst bei Nibbler für eine Monga Melon (B4 X3 Y12).

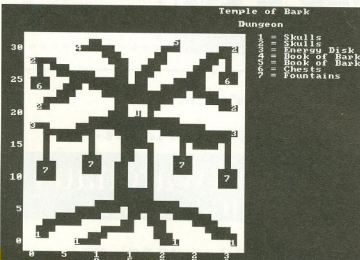
Jetzt holen wir uns die Troll Juice Barrels. Wir besuchen die Troll Holes (ihr braucht keine Karten, die meisten sind nur 6 Felder groß) und nehmen uns das Gold und die Gems. Wichtige Troll Holes sind bei C4 X5 Y12 (4 Barrels Troll Juice, alle Attribute +1 permanent), C4 X7 Y5 (3 Barrels), C4 X13 Y5 (2 Barrels), D4 X14 Y5 (2 Barrels). In einigen Hütten kann man eine Frucht essen, bei C4 X6 Y14 (Orange: +10 Intellect permanent), bei C4 X6 Y12 (Plum: +10 Speed permanent), bei C4 X13 Y5 (Pear: +10 Endurance permanent), bei D4 X6 Y12 (Blueberries: +10 Personality permanent). Bei D4 X11 Y10 sollte man das Schiff untersuchen. Anschließend kommt der Temple of Bark an die Reihe.

Temple of Bark

Die Bücher <1>, <2>, <3>, <5>, <7>, <8> und <0> im Tempel kann man nur mit dem Linguist-Skill lesen. Bei <4> gibt es 3 Blue Potions (+5 Personality permanent), bei <6> gibt es 3 Red Potions (+5 Might permanent). Die Hebel bei <4> öffnen die Gitter.

Bei <A> und <B> winken 25.000 Experience, wenn Ihr Nathan und Sky aus den Käfigen befreit. In Level 2 gibt's jede Menge Potions, hier die Wirkung: Blue (+5 Personality), Orange (+5 Intellect), Green (+5 Endurance), Yellow (+5 Accuracy), Purple (+5 Speed), Red (+5 Might), White (+5 Luck)



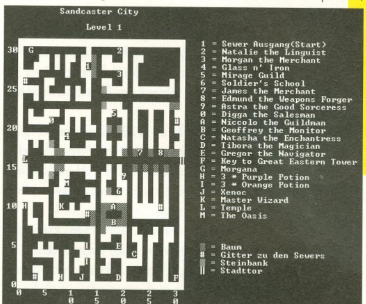


Der Black Sludge erhöht alle Werte, läßt den betroffenen Charakter dabei aber magisch altern. In Level 3 gibt's bei <1>, <2> und <3> 25.000 Experience für das Befreien, bei <2> finden wir auch Princess Sheewana the Sprite. Bei <4> und <5> liegen Bücher. In Level 4 lesen wir das Buch <1>, schalten die Dials <2> auf 2 und die Dials <3> auf 3, jetzt ziehen wir den Hebel <4> und lassen jeden aus der Quelle <5> trinken (+19 auf alle Attribute).

In Level 5 finden wir 2 Energy Disks <3>. Bei Sharla im Wald Area C4 X1 Y7 bekommen wir für die Befreiung +250.000 Exp. 40.000 Gold 200 Gems und 2 Energy Disks. Man sollte jetzt nach Sandcaster gehen, dies gelingt mit einem kleinen Trick. Wenn man zum ersten Mal auf die Armadillos trifft, sollte die Party weglaufen. Man befindet sich nun vor Sandcaster, ist aber nicht in Besitz des »Pass to Sandcaster«. Man geht in die Wüste zu D2 X12 Y2 und betritt dort die Sewers von Sandcaster. Jetzt nur noch zur Leiter <8> hoch und man befindet sich in der Stadt.

Sandcaster

In Sandcaster angekommen gehen wir erstmal zu Glass n' Iron <4> um unsere Ausrüstung aufzubessern. Bei Natalie <2> könnt ihr für 25.000 Gold den Linguist-Skill erlernen, bei Morgan <3> den Merchant Skill für 5.000 Gold. Ihr könnt dann in der Soldier's School <6> vorbeischauen. Reichen die Experience Points noch nicht, gibt es bei James the Merchant <7> 250.000 Experience,

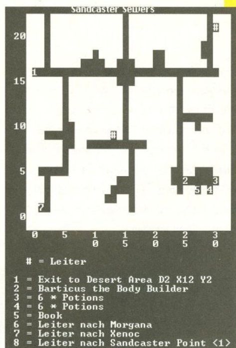


wenn Ihr »100« auf seine Frage antwortet. Bei Edmund <8> winken 250.000 Experience, wenn Ihr »3« auf seine Frage antwortet.

Bei Niccolo <A> gibt es die Memberships für die Mirage Guild <5> für 20.000 Gold. Den »Pass to Lakeside« bietet Geoffrey <B> für 5.000 Gold an. Wer einige Gems übrig hat, kann bei Tibora <D> den Skill Prestidigitation für 1.000 Gems kaufen. Bei Gregor <E> für 10.000 Gold den Navigation Skill erwerben. Man sollte jetzt alle Gebäude durchsuchen bis man bei <17> den Schlüssel zum Eastern Tower findet. Bei Astra <9> bekommt man den Auftrag Xenoc und Morgana zu töten, vorher durchsuchen wir aber erst die Sewers. Bei <2> treffen wir auf Barticus the Body Builder, wir zahlen 50.000 und können dann das Studio benutzen. Die Potion bei <3> bringt +10 Might und darf 6 mal benutzt werden (Euer Sorcerer und Cleric kann die Tränke getrost einem Kämpfer aus der Gruppe spendieren, wie z.B. dem Paladin oder dem Ranger).

Die 6 Potions bei <4> sollte jeder selber trinken (+10 Endurance), sowie das Buch bei <5> lesen, was den Body Builder Skill bringt (mehr Hitpoints). Jetzt ist man bereit für Morgana und Xenoc. Man sollte nach jedem gewonnenen Kampf speichern und versuchen zu rasten (Zauberspruch Super Shelter), vor jedem Kampf außerdem den Spell Day of Protection sprechen.

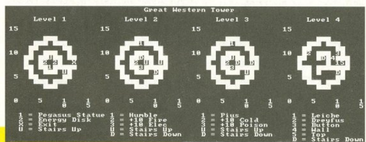
Fangt mit Morgana an und dann Xenoc in die ewigen Jagdgründe schicken. Zur Belohnung spendiert Astra 1000 Gems und 2.000.000 Experience. Bei <H>



gibt's 3 Purple Potions (+10 Speed permanent), bei <I> 3 Orange Potions (+10 Intellect, was wichtig für Ranger, Paladin und natürlich Sorcerer ist). Wer noch den Master Wizard bei <K> besiegen will, dem sei gesagt, daß nach seinem Ableben 8 Wizards durch die Taverne rauschen (vorher speichern nicht vergessen!). Mit dem Zauberspruch Town Portal geht's zurück nach Castleview, von wo aus Ihr nach A3 X8 Y10 geht und Dreyfus Hilfe verspricht. Den Schlüssel zum Great Western Tower findet Ihr, wenn Ihr nach A3 X14 Y7 geht, Levitate zaubert, die Hütte betretet und dann zunächst nach Süden marschiert. Anschließend die westliche Abzweigung nehmen, dann die nördliche Abzweigung und bis zum Einstieg des Great Western Tower gehen. Diesen benutzt Ihr und findet bei der Leiche <1> den Schlüssel. Bringt ihn Dreyfus und er verspricht eine Belohnung, wenn Ihr ihn im Tower besucht. Also nichts wie rein in den Turm.

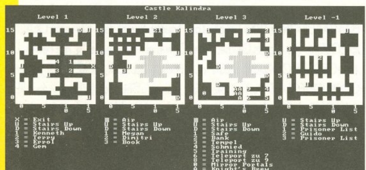
Great Western Tower

Der erste Level bietet nichts Besonderes, da man an <1> und <2> noch nicht ran kommt. In Level 2 verschonen wir Humble <1>, in Level 3 verschonen wir Pius <1>. In Level4 speichern wir vor der Tür und versuchen die Heretics zu besiegen. Gelingt dies, holen wir uns bei Dreyfus <2> die Belohnung ab (10.000 Gold, 200 Gems und 500.000 Experience). Der Knopf <3> läßt die Wand <4> verschwinden und man gelangt zur Leiche, wo man den Schlüssel gefunden hat. Jetzt können wir den Tower verlassen (wenn wir die Treppen in der Mitte erforscht und die Energy Disks gefunden haben). Auf zu Ellinger, der sehr erfreut ist über die Disks. Der nächste Level von Castle Kalindra wartet.



Castle Kalindra

Drei interessante Orte gibt es hier. <1> Dimitri der in Selbstmitleid versunken ist, <2> Megan, seine Tochter die uns den Auftrag gibt, den Song Bird zu fin-



TIP DES MONATS

Dark Side of XEEN

den (wir erhalten den Schlüssel zum Dungeon of Lost Souls). Bei <3> können wir den Astrologer Skill lernen.

Weiter gehts in der Wildnis: Bei E4 X5 Y5 finden wir ein Troll Hole mit 6 Barrels Troll Juice, bei E4 X5 Y12 könnt Ihr das Talent »Spot Secret Doors« lernen. Bei E3 X13 Y5 finden wir den Emerald Handle von Vespar, der bei B3 X7 Y1 wohnt und uns dafür den »Pass to Sandcaster« sowie 200.000 Experience gibt. Den Chef der Trolls findet ihr bei E4 X13 Y6. Thaddeus stöbert man bei F4 X6 X7 auf. Er verteilt den Auftrag, den Jewel of Ages zu ihm zu bringen. Er gibt euch den Schlüssel zum Great Southern Tower, den wir als nächstes erforschen.

Great Southern Tower

Im Level 1 gibt es nur die Treppe, in Level 2 finden wir im Ledger die Orte und Namen, an denen wir die Statuen und den Jewel suchen müssen. Drei mal auf den Gong geschlagen und der Weg zu Level 3 ist frei. Dort müssen wir ebenfalls drei mal auf den Gong <2> und <3> schlagen.

Bei <1> findet man Energy Disks; die Truhen sind zu gefährlich zu öffnen (vorher speichern). In Level 4 finden wir das Book of Master Thievery, daß unser Dieb lesen sollte; in das andere Buch schauen wir lieber nicht hinein. Aus dem Ledger wissen wir, daß der Jewel of Ages an die Magier aus dem Great Eastern Tower verkauft wurde – auf zum nächsten Turm!

Great Southern Tower

Level 1: X = Exit, U = Stairs Up

Level 2: 1 = Ledger, 2 = Gong für, T = Fallgrube, U = Stairs Up, D = Stairs Down

Level 3: 1 = Energy Disk, 2 = Gong für, 3 = Gong für, T = Fallgrube, U = Stairs Up, D = Stairs Down

Level 4: 1 = Book of Thievery, 2 = Prince Book, 3 = Top, T = Fallgrube, D = Stairs Down

Great Eastern Tower

In Level 1 springen wir über die Teleporter <1> und zwar zuerst über den nördlich gelegenen. In Level 2 die Treppe hoch, in Level 3 auch, in Level4 die westliche Treppe nach unten und wir haben den Jewel of Ages. Jetzt wieder hoch vor die Fountain of Life <1> gestellt, Lloys's Beacon gezaubert (Set) und alle von dem Brunnen trinken lassen (+1 Level permanent, +50 Age Magical).

Mit dem Zauberspruch Town Portal verlassen wir den Tower nach Sandcaster und gehen zu Thaddeus F4 X6 Y7, der uns für den Jewel 1.000.000 Experience gibt. Jetzt können wir aus der Quelle trinken und das Alter der Charaktere ist wieder normal. Mit Lloyd's Beacon geht es zurück in den Tower nach Level 4 vor den Fountain of Life; die Treppe daneben führt uns zu 2 Energy Disks <2> in Level 3. Die Treppe nach oben bringt uns zum Book of Fantastic Power <2>, in dem der Sorcerer und der Ranger lesen sollten (+50 Intellect). Bei <3> gibt es das Book of Great Power (+5 Levels), man verliert aber alle Skills.

Great Eastern Tower

Level 1: 1 = Teleporter, X = Exit, U = Stairs Up

Level 2: U = Stairs Up, D = Stairs Down

Level 3: 1 = Jewel of Ages, 2 = Energy Disk, U = Stairs Up, D = Stairs Down

Level 4: 1 = Fountain of Life, 2 = Book, 3 = Book, 4 = Gamma Gazer, 5 = Top, D = Stairs Down

Nun zurück in den Level 1. Man springt über den südlichen Teleporter, sollte jedoch vor Punkt <4> im Level 4 speichern. Hier erwartet uns eines der schwierigsten Monster überhaupt. Der Gamma Gazer hat 4.000 Hit Points und 7 Angriffe pro Runde. Am besten mehrere Male probieren; mit Mass Distortion und Day of Protection ist der Kleine ganz gut zu schaffen.

Jetzt geht's wieder zu Ellinger. Der zaubert den dritten Teil des Castles zurück, das Dungeon. Es liegt unter dem Level 1, also die Treppe im Norden benutzen. Es gibt nur zwei Dinge, die man tun kann. Bei <2> befreien wir Guido, der uns die Kombination für die Safes gibt, die wir nicht aufbekommen. Jetzt noch die Sachen aus den Safes holen und nach Lakeside Teleportieren, wenn ihr den Pass to Lakeside aus Sandcaster gekauft habt (bei Geoffrey <B>).

Lakeside

City: 1 = Skull, 2 = The Coven, 3 = Camilla, 4 = Rhett, 5 = Naomi, 6 = Isabella, 7 = Aretha, 8 = Pass to Necropolis, 9 = Passage to Isle of Lost Souls, X = Exit, # = Gitter zu Sewers

Sewers: 1 = Joseph the Prayermaster, 2 = Golden Dragon Statuette, # = Leiter zu Lakeside

In Lakeside bei <1> »Witch« eingeben und schon seid ihr Coven-Mitglied und könnt neue Sprüche kaufen. Jetzt befreien wir von <3> bis <7> die Leute und erhalten bei jedem 200.000 Experience. Bei <8> entdeckt man den Pass to Necropolis. In den Sewers finden wir bei <1> Joseph der uns den Skill Prayer Master für 10.000 Gold verkauft, bei <2> die Golden Dragon Statuette, welche wir für Laura the Druid bei der Position A4 X13 Y15 brauchen (sie begehrt 3 goldene Statuetten).

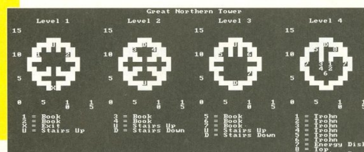
Jetzt können wir die Wüste und die Eislandschaft erkunden. In der WÜste finden wir diverse Lampen (von 500.000 bis 2.000.000 Experience), bei C2 X11 Y10 geben wir »Paladin« als Antwort ein und erhalten 1.000.000 Experience, sowie Obsidian Items an den Stellen C2 X11 Y10, X11 Y5, X11 Y0, D2 X0 Y0, X5 Y0, X5 Y5, X5 Y10 und X0 Y10. Dies sind die besten Rüstungen und Waffen, die es im Spiel gibt. Bei B2 X13 Y14 können wir den Mountaineer Skill lernen, mit dem wir die Berge erforschen. In der Eislandschaft finden wir 2 Energy Disks bei D1 X10 Y5, einen Ring bei E1 X11 Y12, der Ector (E2 X3 Y12) gehört, +500.000 Experience und eine Obsidian Battle Axe. Bosco bei D1 X1 Y8 gibt uns den Schlüssel zum Great Northern Tower, den wir gleich betreten.

Great Northern Tower

Bei Punkt <1> geben wir »EEEIOIE« ein (»Let Sleeping Dogs Lie«), bei <2> »EOAUAAUE« (»He Who Laughs Last, Laughs Best«), bei <3> »EEEOEAOUEIEEEOEE« (»The Needs Of The Many Outweigh The Needs Of The Few«), bei <4> »OEOOEIEOOOAEI« (»Love of Money Is The Root Of All Evil«), bei <5> »OOOAIOEIEOU« (»Don't Look A Gift Horse In The Mouth«), bei <6> »IIEEEOEEEOUIE« (»If Wishes Were Horses, Beggers Would Ride«), bei <7> »AOOAIOEAEOOAE« (»A Fool And His Money Are Soon Parted«).

Mit dem Eartherilaize-Zauberspruch kommt man durch die Wand. In Level 4 setzen wir alle Charaktere in Stuhl 1 bis 5, bei Nummer 6 steigen dann alle

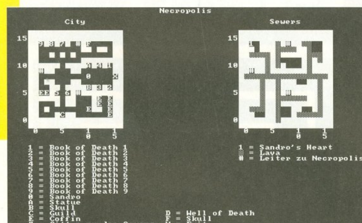
auf: +2 Level und +5 auf alle Attribute permanent, auf. Bei <7> gibt es Energy Disks. Unsere nächste Station ist die Stadt Necropolis.



Necropolis

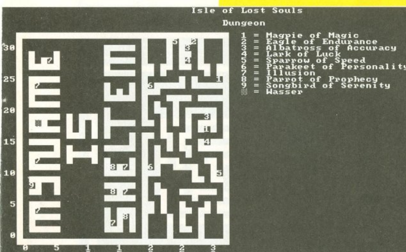
Die Bücher <1> bis <9> bringen Experience, lassen die Charaktere aber auch altern (bei F4 X6 Y7 Lloyd's Beacon zaubern und immer gleich die Alterung aufheben, dann mit Town Portal zurück in die Stadt). Bei <0> treffen wir Sandro, der uns seine Geschichte erzählt und uns den Auftrag gibt, sein Herz in den Sewers zu suchen. Jetzt müssen wir ihn aber erst mal töten, bevor wir uns auf die Suche machen.

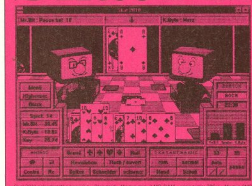
Bei <B> kann man der Guild beitreten und bei <A> neue Spells kaufen. In den Sewers finden wir bei <1> das Herz. Zurück bei Sandro erhalten wir 2.000.000 Experience und den Schlüssel zum Dungeon of Death. Jetzt können wir auch die Statue <A> nehmen und nach A4 X13 Y15 zu Luna the Druid gehen, die uns für die drei Statuen +5 Levels permanent gibt.

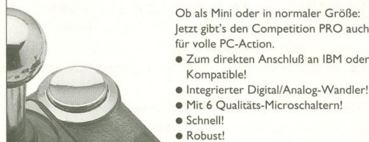


Isle of Lost Souls

Alle Hour Glasses umdrehen <1> und die Fragen an der Treppe mit »Yes« beantworten. In Level 2 alle Dials <1> auf 1 stellen, den Hebel drücken und aus den Brunnen <3> trinken; dann wieder alle Fragen an der Treppe mit »Yes«



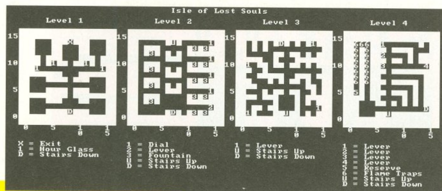




Dark Side of XEEN

beantworten. In Level 3 alle Hebel drücken und alle Fragen mit »Yes« beantworten. In Level 4 die Hebel <1> bis <4> drücken, bei <5> kann man drei mal trinken (Experience). Bei der Treppe alle Fragen wieder bejahen.

Im Dungeon gibt es viele Vögel zu befreien (bei den Punkten <1> bis <6> sowie <8> und <9>). Die Vögel <1> bis <6> bringen +6 auf das jeweilige Attribut. Bei <9> finden wir den Songbird of Serenity, den wir gleich zu Dimitri in Castle Kalindra bringen. Der gibt uns die Kombination für die Safes (64/52/31), in denen je eine Energy Disk liegt. Bei Megan erhält man 3.000.000 Experience.



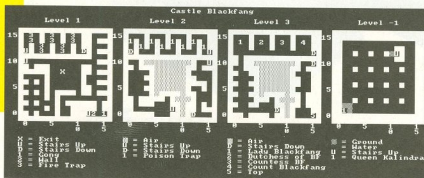
Jetzt kann Ellinger den letzten Teil des Castles zurückzaubern. Wir finden dort die Bank <2>, den Tempel <3>, die Schmiede <4> und die Kampfschule <5>. Bei <1> ist der Safe der Königin. Jetzt geht's zu Ambrose the Queen's Knight bei B1 X12 Y5. Er gibt uns ein Bridle, daß wir in Sandcaster »enchanten« lassen – Natasha kümmert sich darum <C>. Haben wir das Bridle zurückgebracht, können wir Ambrose beim Castle Blackfang bei den Koordinaten F1 X9 Y11 treffen, wo er uns ins Schloß fliegt.

Castle Blackfang

Im Level 1 gibt es nur den Gong <1>, der die Mauer <2> verschwinden läßt. In Level 2 ist nichts besonderes, in Level 3 tötet man Lady Blackfang <1>, Dutchess of Blackfang <2>, Countess Blackfang <3> sowie den Count Blackfang und nimmt die Treppe nach unten. Über die vergifteten Fallen <1> kann man springen.

In Level 1 springt Ihr über die Feuer Fallen <3> und gelangt zur Treppe, die in das Dungeon von Blackfang führt. Hier trifft man bei <1> auf Queen Kalindra, zaubert Lloyd's Beacon und redet mit ihr. Dann per Town Poratl nach Castleview und in Castle Kalindra zu Dimitri gehen. Er sagt, die Königin braucht ihre Krone; also mit Lloyd's Beacon zur Queen zurück, die uns die Kombination verrät (3/31/62).

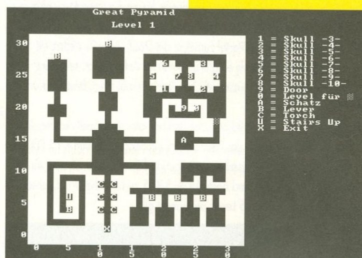
Im Castle Kalindra in Level 3 bei <1> die Krone holen, per Lloyd's Beacon zur Queen, Krone abliefern und den Lohn kassieren: 5.000.000 Experience und den Schlüssel zur Great Pyramid.

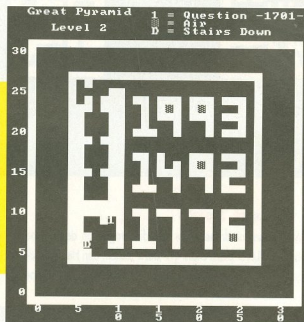


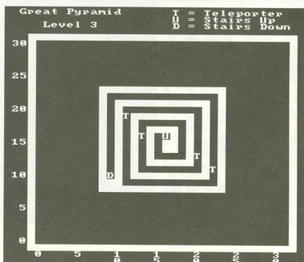
Great Pyramid

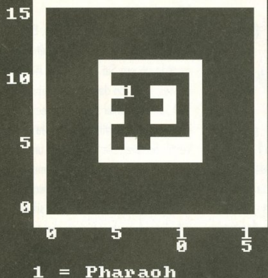
In der Pyramide müssen wir bei den Punkten <1> bis <8> 3 bis 10 eingeben, damit die Tür <9> auf geht. Bei <0> den Lever ziehen und bei <A> den Schatz holen. Jetzt müssen noch alle sechs Torches <C> angezündet werden und zwar mit den Levern <B>.

In Level 2 bei <1> »1701« eingeben. In Level 3 die Teleporter mit dem Zauberspruch Jump überspringen. In Level 4 mit dem Drachen <1> reden und Lloyd's Beacon zaubern. Bei B2 X3 Y8 in das Raumschiff gehen, bei <1> gibt man »Where no man has gone before« ein und redet bei <2> mit Corak. Mit Lloyd's Beacon zurück zum Drachen, der uns jetzt den Schlüssel für Olympus gibt.



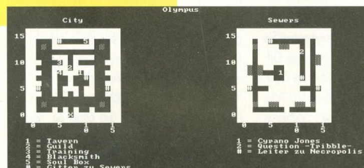






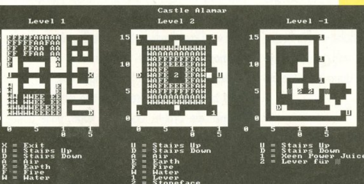
Olympus

In Olympus in die Sewers gehen, bei <1> Cyrano Jones den Tribble für 100.000 Gold abkaufen. Bei Punkt <2> »Tribble« eingeben. Jetzt gelangt man zur Soul Box <5>, welche man zu Corak bringt. Nun solltet Ihr zu Castle Alamar gehen.



Castle Alamar

Das Schloß befindet sich bei A1 X10 Y4. In Level 2 alle Lever <1> auf »9« stellen, jetzt kommt man zu <2> und gibt -SHELTEM- als Antwort. In Level 3 gibt es keine Karte, da man nur auf einem Weg zu Alamar kommt. Vom Anfang aus müßt Ihr die Route »FEWAEEFFWAEFAWEEWWEFAW« gehen, wobei F für Feuer, E für Erde, A für Luft und W für Wasser stehen. Jetzt nur noch drei Schritte nach vorne in den Raum und schon dürft ihr die äußerst gelungene Endsequenz sehen. (hl)



CLASSIC TIPS

Maniac Mansion

Während Dr. Fred ganz aktuell in »Day of the Tentacle« wütet, richten wir in diesem Monat unser Augenmerk auf den Vorgänger dieses Top-Adventures. Vor sechs Jahren öffnete das »Maniac Mansion« erstmals seine Pforten – wer immer noch drinsteckt, wird durch unsere Klassiker-Lösung erlöst.

Bevor das Adventure richtig losgeht, können Sie zwei der drei Spielfiguren beliebig wählen. Durch die unterschiedlichen Talente der Kids ändern sich ein paar Puzzles im Spielverlauf, aber zu etwa 90 Prozent sind alle Lösungswege identisch. Wir beschränken uns auf eine Hausbesichtigung mit dem Team Bernard, Dave und Syd. Dadurch sollte auch das Durchspielen mit anderen Personen kein großes Problem sein. Achten Sie auf jeden Fall auf die Beschreibung, die im Charakter-Auswahlmenü erscheint. Wenn eine Person z.B. Schriftsteller-Ambitionen hat, ist dieses Talent sicher der Schlüssel zu einem Puzzle.

Bernard, Dave & Syd

Am Anfang marschieren alle drei Jungs vor den Haupteingang von Dr. Freds Haus. Wo deponieren vergeßliche Naturen ihren Reserveschlüssel? Unter der Türmatte natürlich – und schon kann unser Grüppchen das Mansion betreten. Wählen Sie nun Bernard und gehen Sie mit ihm in die Bibliothek. Unter der Pflanze Chuck ist ein wackliges Brett, hinter dem eine Tonbandkassette liegt – unbedingt mitnehmen.

Schalten Sie jetzt zu Dave um und gehen Sie mit ihm in die Küche. Hier lauert Edna und schnappt Dave. Das läßt sich nicht vermeiden, um diesen Weg für die anderen Spielfiguren freizumachen. Dave kann vorerst ruhig in seinem Gefängnis bleiben. Sollte eine andere Spielfigur gefangen werden, kann Dave helfen, sie zu befreien. Im Gefängnis gibt es direkt unter dem linken Fenster einen losen Ziegelstein. Dave muß diesen Stein drücken, woraufhin die Tür einen Moment lang aufgeht. Wechseln Sie schnell auf die Spielfigur, die befreit werden soll und laufen Sie mit ihr durch die offene Tür.

Wir schalten jetzt auf Syd um und gehen in die Vorratskammer. Hier nimmt man Fruchtsaft und Glaskrug mit. Wechseln Sie auf Bernard und gehen Sie in die Küche. Bernard nimmt die Taschenlampe. Öffnen Sie den Kühlschrank und nehmen Sie die Pepsi. Nun umschalten auf Syd, zu Bernard in die Küche laufen und ihm den Krug geben. Beide marschieren in das Atelier. Syd schnappt sich hier die Wachsfrüchte, Bernard nimmt den Farbentferner. Wählen Sie Syd und gehen Sie mit ihm die nächste Treppe rauf, wo er bald auf das grüne Tentakel stößt. Geben Sie dem Tentakel erst die Wachsfrüchte und dann den Fruchtsaft, um passieren zu dürfen.

Wir wechseln jetzt auf Bernard und betreten den Funkraum, wo er die Münze mitnimmt. Danach geht er nach links, klettert die Leiter rauf und trifft auf das grüne Tentakel. Nehmen Sie die Schallplatte auf dem Regal. Hinter dem Tentakel findet man den gelben Schlüssel und nimmt ihn mit. Schicken Sie dann Bernard zum Klavierraum. Bernard steckt das Tonband in den Kassettenrecorder und legt die Schallplatte auf den Plattenspieler. Dann schaltet er den Recorder und den Plattenspieler an, wartet solange, bis das Glas zerbricht und schaltet dann beide Geräte wieder aus.

Kronleuchter-Sprengung

Bernard steckt jetzt die Kassette ein und geht in das Wohnzimmer. Hier öffnen Sie den Schrank, legen die Kassette in den Kassettenrecorder und schalten ihn ein. Jetzt zerspringt der Kronleuchter, der Recorder kann abgeschaltet und der Schlüssel eingesammelt werden, mit dem sich die rechte Tür im Gefängnis aufschließen läßt. Öffnen Sie das alte Radio über dem Kassettenrecorder und entnehmen Sie ihm die Röhre.

Jetzt ist Syd wieder an der Reihe. Er geht in den Fitneßraum und benutzt die Kraftmaschine. Frisch gestärkt steuern Sie ihn vor den Haupteingang des Hauses, links von der Treppe. Heben Sie den Busch hoch, um das Gitter zum Vorschein zu bringen. Syd öffnet das Gitter, tritt ein und geht nach rechts zum Ventil. Schalten Sie zu Bernard um und laufen Sie mit ihm in Ednas Zimmer, damit er von ihr ins Gefängnis gesteckt wird. Schließen Sie die Gefängnistür auf und nehmen Sie den silbernen Schlüssel mit, der neben dem Sicherungskasten im Keller zu finden ist. Dann läuft man in den Vorratsraum, wo man die Tür mit dem silbernen Schlüssel entriegelt und erreicht die Leiter, die zum Swimming Pool führt. Füllen Sie den Krug mit Wasser aus dem Pool.

Weiter geht's mit Syd. Er dreht an dem Ventil, woraufhin das Wasser aus dem Pool abfließt. Jetzt müssen Sie sich etwas beeilen, denn solange das Wasser nicht im Pool ist, droht Dr. Freds Kernreaktor durchzubrennen. Also schnell auf Bernard schalten, die Leiter runterklettern und im leeren Pool den glühenden Schlüssel sowie das Radio aufsammeln. Dann schleunigst den Pool wieder verlassen, auf Syd wechseln und erneut am Ventil drehen, damit das Wasser zurückfließt. Nun schickt man Syd und Bernard vor die Garagentür. Syd öffnet sie, Bernard benutzt den gelben Schlüssel, um den Kofferraum zu öffnen, in dem man Werkzeuge findet.

Kernschmelze & Stromausfall

Bernard läuft jetzt zum Raum mit den zerstörten Kabeln. Wenn man den Farbentferner auf der frischen Farbe benutzt, kommt eine Tür zum Vorschein. Bernard geht durch sie durch, versucht, das Licht anzuschalten und öffnet das Radio. Ihm entnimmt er die Batterien, die er in der Taschenlampe benutzt. Jetzt die Taschenlampe anschalten und zu den Drähten gehen. Syd muß in Ednas Raum marschieren und sich wieder ins Gefängnis stecken lassen, wo er sich von Dave durch die bewährte Ziegelstein-drück-Methode befreien läßt. Syd geht zum Sicherungskasten und schaltet die Sicherungen aus.

Jetzt zu Bernard wechseln, der nun mit den Werkzeugen die Drähte reparieren kann, ohne dabei einen Stromschlag abzubekommen. Wenn Bernard fertig ist, auf Syd schalten, der die Sicherungen wieder aktiviert. Syd und Bernard gehen jetzt gemeinsam zu Ednas Zimmer. Bernard öffnet die Tür, während Syd etwas abseits wartet. Edna schnappt sich Bernard. Syd hat jetzt etwas Zeit, in ihrem Zim-





Wer Day of the Tentacle besitzt, kann auch Maniac Mansion spielen: Benutzen Sie in Eds Zimmer den Computer und schon geht der Nostalgie-Trip los!

mer herumzustreunen, während Edna Bernard ins Gefängnis steckt. Klettern Sie die Leiter zum Safe-Raum hinauf. Schalten Sie das Licht an und öffnen Sie das Bild, um den Safe zu entdecken. Jetzt wechseln wir zu Bernard und Dave ins Gefängnis. Diesmal wendet Bernard den Ziegelstein-Trick an, damit Dave entkommen kann.

Danach öffnet Bernard die Tür mit dem rostigen Schlüssel, so daß beide Jungs schließlich aus dem Gefängnis raus sind. Bernard geht zum Zimmer mit der fleischfressenden Pflanze und gießt den mit Wasser gefüllten Krug über ihr aus. Jetzt gibt man der Pflanze noch die Pepsi und darf dann an ihr hochklettern, um den Teleskop-Raum zu betreten. Hier benutzt Bernard die Münze im Schlitz und dreht das Teleskop nach rechts durch Druck auf den entsprechenden Knopf.

Dave und Bernard versammeln sich vor dem Zimmer von Weird Ed. Bernard gibt Dave den rostigen und den glühenden Schlüssel. Dann öffnet Dave die Tür und läßt sich von Ed abschleppen. Jetzt schalten Sie auf Bernard, der in Eds Zimmer das Sparschwein öffnet, die Münze nimmt und damit zum Teleskop-Raum geht. Die Münze steckt man in den Teleskop-Schlitz, woraufhin sich das Teleskop ein weiteres Mal nach rechts drehen läßt. Wenn man jetzt das Teleskop benutzt, kann man die Kombination für den Safe lesen.

Nun zu Syd wechseln und die Kombination verwenden, die man gerade erfahren hat. Im Safe ist ein Umschlag, in dem eine Münze verborgen ist, die Sie für die Spielautomaten gebrauchen können. Syd geht wieder die Leiter runter, woraufhin er von Edna gefangen wird. Im Gefängnis kann Dave die beiden Schlösser an der Außentür mit dem glühenden Schlüssel öffnen. Dave entriegelt außerdem die rechte Tür mit dem rostigen Schlüssel.

Die Münze für »Meteor Mess«

Jetzt steuern Sie Syd in den Raum mit den Spielautomaten, wo er durch Einwurf der Münze eine Runde »Meteor Mess« spielen darf. Schreiben Sie sich die High Scores auf, die daraufhin gezeigt werden. Syd und Bernard gehen jetzt zur Tür, die zu Eds Zimmer führt. Syd öffnet sie und läßt sich abführen, woraufhin Bernard ins Zimmer kann, dort den Hamster nimmt und dabei die lila Schlüsselkarte entdeckt. Nehmen Sie sie mit und schicken Sie Bernard in den Funkraum.

Dave ist nun an der Reihe, der die innere Tür zum Labor durch Eingabe der Zahlen öffnet, die beim



Spielautomaten als High Scores angezeigt wurden. Bernard muß im Funkraum die Radioröhre in der entsprechenden Halterung benutzen. Lesen Sie das Poster und benutzen Sie das Funkgerät, um die Meteor-Polizei zu rufen (die Nummer steht auf dem Poster). Jetzt muß sich noch Bernard von Edna erwischen und ins Gefängnis bringen lassen, wo er auf die Meteor-Polizei wartet und dann den lila Meteor nimmt.

Bernard schnappt sich das Abzeichen, das auf dem Boden im Gefängnis liegt, und betritt das Labor. Geben Sie das Abzeichen dem lila Tentakel. Nachdem es verschwunden ist, müssen Sie den Zom-B-Matic-Raum betreten. Gehen Sie nach rechts und benutzen Sie die Schlüsselkarte im Schlitz, um den Meteor-Raum zu betreten. Jetzt noch den Schalter auf »Aus« stellen und Sandy ist gerettet. (hl)

KLEIN & FEIN

Lemmings 2



In der unteren Bildschirmhälfte sehen Sie, wie Sie den neuen Cheat-Modus aktivieren

Michael Haase aus Kreuztal kommt den Lemmingen im Austausch zu Ultima Underworld 2 mit folgendem Trick zur Hilfe:

Man begibt sich in das Lemmings 2-Verzeichnis und tippt »EDIT L2.INI« ein. Am Ende des Files fügen Sie die Zeile »Cheat = 0« ein. Dabei sollten Sie darauf achten, das C von Cheat groß und den Rest des Wortes klein zu schreiben. Die Leerzeichen sind ebenfalls essentiell.

Anschließend startet man Lemmings 2 wie gewohnt mit »L2« und wählt im Hauptmenü den Punkt »PREFS« an. In dem nun erscheinenden Untermenü taucht jetzt die Option »Cheat Mode« auf, die mit einem Mausklick aktiviert wird. Als Ergebnis ist es möglich, im weiteren Spielverlauf sämtliche Level gezielt anzuwählen.

Flashback



Durch Wände marschieren ohne Reue – an dieser Stelle wäre jedoch eine Feuerleiter nützlicher

Aus Schwäbisch Gmünd stammt der Mann, der durch Wände geht: Ralph Letzner verrät seinen Trick, mit dem eine Wand bei Flashback kein ernsthaftes Hindernis mehr ist. Zunächst stellt man sich ganz nahe an die Wand oder die geschlossene Tür, durch die man schreiten möchte, rennt kurz in die entgegengesetzte Richtung, dreht sich schnell um und **geht** sofort durch das Hindernis hindurch.

Das mit diesem Trick verbundene Risiko ist allerdings, daß es hinter der Wand manchmal nicht weitergeht und dann das gesamte Programm sang- und klanglos abstürzt. Nicht abstürzen wird er hoffentlich hingegen mit seinem Wunschspiel X-Wing.

Robocod – James Pond 2

Der Kampf gegen den teuflischen Dr. Maybe wird mit den folgenden Tips von Thomas Groh aus Bad Kissingen erleichtert:

1. Kompletter Bonuslevel

Zu Beginn (an der Burg) hüpft man über die ersten beiden Leveltüren und läßt sich bei der Treppe hinten herunterfallen. Anschließend laufen Sie weiter bis zum Ende der Burg und hüpfen die Stufen im letzten Burgturm hoch, bis Sie ein Dach erreichen. Auf diesem läuft man jetzt wieder nach links, bis man zur Burgmauer kommt. In diese läuft man einfach rein und – schwupps – stehen Sie in einem neuen Burgraum. Wenn Sie nun einige Treppen nach unten gerannt sind, stoßen Sie auf zwei Türen. Über die Tür mit dem Fragezeichen hüpfen Sie hinweg – da lebend wieder herauszukommen ist praktisch unmöglich – und rennen in die angrenzende Tür. Ein kompletter Level verbirgt sich dort.

2. Unendlich viele Leben

Man rennt in die erste Leveltür, durchspielt den ersten Raum und holt sich im zweiten Raum zuerst den Stern links. Vorsicht am blinkenden Ausgang – durch diesen wird der Level sofort beendet! Sie laufen nach rechts, springen über den Abgrund und kommen dann zu der Stelle, die Sie nur an der Decke überqueren können. Dahinter erkennt man einen Mund, einen Erdball, eine Violine, ein Eis und einen Schneemann. Die Anfangsbuchstaben der englischen Wörter (Lips, Earth, Violin, Ice, Snowman) ergeben in der richtigen Reihenfolge »Lives«. Gegessen werden folglich zuerst die Lippen, dann das Eis, die Violine, die Erde und der Schneemann.

3. Direkte Levelanwahl und 10 Minuten Unverwundbarkeit

Nachdem Sie sich die unendlich vielen Leben geholt haben, geht es weiter nach links, wo Sie mit einem Aufzug über den Abgrund fahren. Die dort liegenden Gegenstände müssen in der folgenden Reihenfolge verspeist werden: Kuchen, Hammer, Erde, Apfel, Wasserhahn.



Die cleveren Cheats lassen auch Ihren Robocod Freudensprünge vollführen

Epic

Die Paßwörter für das Weltraum-Spiel Epic lieferte uns Axel Weipert aus Stuttgart:

1. Auriga
2. Cepheus
3. Apus
4. Musca
5. Pyxis
6. Cetus
7. Fornax
8. Caelum
9. Corvum

(tw)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Vorsicht, Joystick-Falle

Ich besitze einen 486/DX2-66 mit 4 MByte RAM. Jetzt habe ich mir einen Joystick von Dynamics gekauft, einen Competition Pro. Aber als ich den Joystick an den Gameport meiner Soundkarte anschließen wollte – Fehlanzeige! Der Stecker paßte nur an einen Amiga. Was kann ich tun? Muß ich eine spezielle Gamecard kaufen?

(Markus Pietsch, Hamburg)

Im Homecomputer-Zeitalter, als noch Computer-Saurier vom Schlage eines VC-20, Commodore 64 oder eines Atari auf diesem Planeten die Vorherrschaft innehatten, war die Joystick-Welt noch in bester Ordnung. Ein Griff ins Regal, und man erwischte garantiert einen, der funktionierte und zum Computer paßte. Diesem Standard unterwarfen sich in Folge auch die Amiga- und die Atari-ST/TT-Familie.

Nur die unausrottbare PC-Rasse tanzt seit zig Jahren aus der Reihe. Nicht nur, daß der Stecker eines PC-kompatiblen Joysticks 15 statt 9 Stifte enthält, auch das Steuerprinzip ist völlig verschieden. PC-Joysticks übermitteln nämlich analoge Daten im Gegensatz zu den üblichen Digitaljoysticks, bei denen Sie zum Beispiel nur »links« befehlen können, aber nicht »ein bißchen nach links«. Auch unterscheidet ein PC zwischen linker und rechter Feuertaste, und die Programme nutzen dieses Feature recht rege.



Einige Joysticks wie der Competition Pro werden auch für andere Computer angeboten; achten Sie beim Kauf also darauf, daß Sie die PC-Version erwischen

Um einen »Commodore/Atari«-Joystick an einen PC anzustöpseln, müßten Sie also nicht nur einen Adapter (9 auf 15 Pole) löten, sondern auch eine Anpassungsschaltung entwickeln, welche die digitalen Informationen für die analoge Abfrageelektronik aufbereitet. Oder Sie tauschen besser Ihren Competition Pro gegen das PC-kompatible Competition-Modell von Dynamics um – das enthält nämlich all die eben genannten Modifikationen und ist mechanisch in keinster Weise unterlegen.

Spiele Marke Eigenbau

Ich möchte gerne wissen, welche der speziellen C-Programmierhochsprachen und Assembler-Pakete sich am besten für die Spieleprogrammierung eignet. Kann ich auch mit Pascal (und dem integrierten Assembler) einen 3D-Flugsimulator oder ein 3D-Grafikadventure programmieren?

(Jimmy Perunneparampil, Bergisch-Gladbach)

Für grafisch nicht allzu aufwendige Spielearten könnten Sie gut und gerne auch Basic verwenden, doch wenn es Sie zur dritten Dimension hinzieht, kommen Sie an Assembler und/oder C nicht vorbei. Pascal mit Assembler-Turbo würden wir Ihnen nur dann empfehlen, wenn Sie schon seit Jahren diesen Dialekt beherrschen und nicht auf die modernere C-Sprache umsteigen wollen. C wiederum ist Assembler vorzuziehen, da Sie damit schneller und strukturierter ans Ziel kommen. Trotzdem wird es sich nicht vermeiden lassen, Assembler-Routinen zur Bewältigung zeitkritischer Aufgaben einzubetten. Sie sollten aber niemals aus den Augen verlieren, daß die Entwicklung eines PC-Spiels kein Pappenstiel ist – denn Sie müssen jede erdenkliche Computer-Konfiguration berücksichtigen.

Blick in die Zukunft

Ich besitze seit einem halben Jahr einen Computer mit einem 386DX/40-Prozessor. Die Geschwindigkeit meines Rechners wird voraussichtlich in ein paar Jahren nicht mehr ausreichend sein. Wie kann ich also die Geschwindigkeit erhöhen? Reicht es schon, den Prozessor meines Computers gegen einen 486er auszutauschen? Oder muß gleich ein neues Motherboard eingesetzt werden? Gibt es einen Unterschied zwischen Motherboard und Mainboard?

(Matthias Schwabe, Gelsenkirchen)

Es ist egal, ob Sie Motherboard oder Mainboard zur Basisplatine Ihres Computers sagen. Eine neue solche müssen Sie aber in jedem Fall kaufen, wenn Sie Ihren Computer in eine Rennmaschine verwandeln wollen. Ein schneller Computer soll nämlich derzeit folgende Hauptmerkmale aufweisen: 486 DX- oder DX/2-Prozessor, ca. 256 KByte Cache-Speicher, 25-66 MHz Taktfrequenz, 2-3 Local-Bus-Steckplätze. Ein Austausch des Prozessors alleine (sofern das bei Ihrem 386er-Board überhaupt möglich ist) ist nur ein teurer Tropfen auf den dann immer noch recht heißen Stein. Gerade die Local-Bus-Steckplätze sorgen in Verbindung mit den passenden Local-Bus-Grafikkarten für das rasante Tempo, das sich jedermann/-frau von einem 486er-System verspricht, aber oft vermißt. Denn ein schneller Prozessor alleine macht noch lange keinen schnellen PC.

CD-ROM, alleinstehend, sucht Soundkarte

Ich will mir um die Weihnachtszeit ein CD-ROM-Laufwerk kaufen. Nun habe ich aber einmal gehört, daß ich dazu eine Soundkarte mit CD-Interface besitzen muß.

Meine Soundkarte, ein »Thunderboard«, verfügt aber nicht über eine derartige Schnittstelle, wie ich Ihrem Testbericht in PC Player 2/93 entnommen habe. Stimmt das? Was kann ich da machen?

(Stefan Rathswohl, Duderstadt)

Ja und nein: Es stimmt, daß die Thunderboard-Soundkarte keine CD-ROM-Schnittstelle besitzt. Aber es ist nicht richtig, daß Sie für den Betrieb eines CD-ROM-Laufwerks unbedingt eine Soundkarte mit einer solchen Schnittstelle benötigen. Das kommt nämlich immer auf das CD-Laufwerk an. Das beliebte und preiswerte Mitsumi-Laufwerk beispielsweise können Sie völlig losgelöst von jeder Soundkartenart ansprechen, da bei diesem Gerät eine spezielle Controller-Steckkarte beiliegt. Um einen Steckplatz freizuhalten, ist es aber auch möglich, eine Soundkarte mit entsprechender Schnittstelle als CD-ROM-Controller einzusetzen.
Beim Philips 205 ist die beiliegende Controllerplatine unumgänglich, das Panasonic 562B hingegen muß an einer Soundkarte mit Matsushita/Panasonic-Schnittstelle angesteckt werden, da keine eigene Steuerkarte zum Lieferumfang gehört. Die noch recht teuren CD-ROM-Laufwerke mit SCSI-Anschluß arbeiten nur mit Soundkarten zusammen, die über eben diese Schnittstelle verfügen – oder natürlich mit einer eigenständigen SCSI-Adapterkarte.

Local Bus, wo bist Du?

Ist mein PC ein Local-Bus-Rechner? Wenn ich meinen Computer einschalte, erscheint die Meldung »1 MBYTE ET-4000« und »VESA«. Falls mein 486DX-33 kein Local-Bus-Computer ist, was würde mich die Aufrüstung kosten?
(Martin Kiedrowski, Hamburg)

Die zugegebenermaßen irreführende Einschaltmeldung mit dem magischen Wörtchen »VESA« darin besagt in Ihrem Fall lediglich, daß die Grafikkarte die im VESA-Standard definierten, im Vergleich zu VGA höheren Auflösungen generieren kann. Die VESA ist eine Organisation, die sich mit respektablem Erfolg um die Schaffung sinnvoller Standards im Computer- und Grafikbereich bemüht.
Dieser moderne Steckplatz-Standard wurde ebenfalls von der VESA definiert und hört auf so unterschiedliche Namen wie »VESA Local Bus«, »Local Bus« oder »VLB«. Meistens meldet sich eine Local-Bus-Grafikkarte beim Einschalten des Rechners mit ihrem Namen und einer dieser Local-Bus-Bezeichnungen. Ist davon nichts zu lesen, müssen Sie leider Ihren Computer aufschrauben, um Gewißheit über das Bus-Format der Karte (und des Rechners) zu erlangen. Local-Bus-Slots und -Karten erkennen Sie ganz einfach daran, daß die Kontaktleisten rund 22 cm lang sind. Normale ISA-16-Bit-Slots sind etwa 14 cm lang, ISA-8-Bit-Steckplätze knapp 9 cm.
Die Preise für ein Austausch-Motherboard schwanken zwischen 250 und 500 Mark (ohne Prozessor, den sollten Sie Ihrem alten Board entnehmen).

Zwei Buchstaben für mehr Speicher

In PC Player 8/93 klagt Christoph Förster aus Bremen über RAM-Knappheit, nachdem er das Mitsumi-CD-ROM eingebaut hat. Neben dem Hochladen der Treiberdateien (MSCDEX.EXE und MTCDE.SYS) können Sie beiden Programmen auch noch befehlen, ihre Puffer im oberen Speicherbereich anzulegen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Sie einen Speichermanager (QEMM oder EMM386) installiert haben. In der AUTOEXEC.BAT müssen Sie am Ende der Zeile mit dem MSCDEX-Befehl noch den Parameter »/E« anfügen; in der CONFIG.SYS suchen Sie anschließend die Zeile mit dem MTCDE-Aufruf und ergänzen die Parameterliste durch die Angabe »/X«. Die beiden Zeilen könnten dann wie folgt lauten:
(AUTOEXEC.BAT:)
LOADHIGH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:10 /E
(CONFIG.SYS:)
DEVICEHIGH=C:\BIN\MTCDE.SYS /D:MSCD001 /P:300 /A:0 /M:20 /T:5 /I:10 /X
Bitte beachten Sie, daß die angegebenen Werte (Interrupts, Adressen etc.) bei anderer CD-Laufwerks-Konfiguration natürlich variieren. ***(Jörg Wagner, St. Leon)***

Danke für die Tips! Wenn auch Sie, liebe Leserin und lieber Leser, nützliche Tricks und Erfahrungstips zu einer PC-Problemzone wissen, dann schreiben Sie uns bitte. Oft ist der scheinbar unbedeutendste Hinweis für einen anderen Leser die letzte Rettung, wenn er sich im Konfigurations-Dickicht verfangen hat. (ts)

Sound ohne Soundkarte

Ich besitze einen 286-PC mit 1 MByte RAM und 16 MHz Taktfrequenz. Nach der Installation von Maniac Mansion 2 startete ich das Spiel, konnte aber absolut keinen Sound vernehmen. Zwar besitze ich keine Soundkarte (habe also nur den normalen PC-Sound), hörte aber bei Indiana Jones 4 oder Monkey Island 2 zum Beispiel Schritte oder das Knarren einer Tür. Warum funktioniert dies nicht bei allen Spielen? ***(Hilmar Buch, Göttingen)***

Solange Sie Ihrem PC keine Soundkarte gönnen, kann er nur recht simple Melodien oder krächzende Geräuscheffekte produzieren. Dieses ohrenbeleidigende Kunststückchen vollbringen manche Spiele, indem sie den PC-Kontroll-Lautsprecher zweckentfremden und ihm durch kunstvolles Ansteuern mehr als das vertraute »Pieps« entlocken. Doch: Nicht jedes Spiel unterstützt diesen »PC-Speaker-Sound«. Gucken Sie einfach bei der Spiele-Installation in der Soundkarten-Liste nach, ob »PC-Speaker« aufgeführt ist. Wenn nicht, dann gibt's auch nichts zu hören. Unser Tip: selbst die billigste Soundblaster-kompatible Karte wird Ihre Spielesammlung um Klassen aufwerten – legen Sie Ihrem Computer doch eine unter den Weihnachtsbaum.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.
Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing



MAIL BOX

Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Fünf Statements sollt Ihr sein

1) Die Bewertungsstufen für Grafik und Sound sind zuwenig. Wie wär's mit einer Skala von 1 bis 10? 2) Bei der Starkiller-Serie wünsche ich mir bitte ein Wiedersehen mit Megawatt; er ist doch sicher nicht in den Programmierer-Dungeons sitzengeblieben. Ist ein Starkiller-Heft oder -buch mit den gesammelten Folgen schon geplant? Wehe Euch, wenn Ihr den Starkiller-Comic weglaßt, dann werd' ich sauer!
3) Die Spieletips müßt Ihr einfach vergrößern, das ist bislang zu wenig. 4) Ist das Abo-Empfehlungsgeschenk »Day of the Tentacle« die deutsche Version? 5) Besonders gut finde ich, daß Ihr nicht nur Spiele testet, sondern auch Anwenderprogramme, 486-PCs und Anleitungen z.B. für das Aufschrauben des Computers gebt. **(Sebastian Dötterl, Haag)**

1) Da Grafik und Sound noch mehr subjektiven Geschmackseinflüssen unterworfen ist als der Spielspaß, wollen wir hier nicht auf Teufel komm raus pseudo-fein bewerten. 2) Das Buch gibt's (noch) nicht; das weitere Erscheinen von Starkiller ist durch eine breite Fan-Basis auf jeden Fall gesichert. 3) Wir arbeiten dran (z.B. Classic Tips). 4) Ja. 5) Danke!

Wundersame Wertungsabweichung

Ich habe mir letzten Monat rein zufällig ein Konkurrenzprodukt gekauft und habe dabei ziemliche Unterschiede in der Bewertung von Produkten festgestellt, was die Frage aufdrängt, ob eine Bewertung überhaupt objektiv möglich ist oder nur vom Geschmack des jeweiligen Testers abhängt.
Hierzu mal der Vergleich von »Fields of Glory«: Von Euch mit 61 Punkten bewertet, das Konkurrenzblatt hingegen gibt 80 Prozent und schreibt »...(wenn ein Zwei-Spieler-Modus vorhanden wäre)... ein beinahe perfektes Spiel...«. Ich bin nicht an Pünktchenhascherei interessiert, aber meiner Meinung nach gehen die Bewertungen etwas zu sehr voneinander ab. Der Endverbraucher hat nicht so viel Geld, um es für schlechte Software auszugeben, und weiß nach diesen zwei Testberichten nicht, ob er dieses Produkt kaufen soll oder nicht.

(Heiko Petschel, Dobra)

Eine 100 % objektive Wertung gibt es unserer Meinung nach nicht. Natürlich bemühen wir uns, bei jedem Test alle möglichen Aspekte abzuklopfen, aber bei der Spielspaß-Beurteilung ist immer ein Schuß persönlicher Geschmack dabei. Dir ist vielleicht aufgefallen, daß Fields of Glory nur eines von vielen Spielen ist, die in anderen Zeitschriften höher bewertet werden als bei uns. Gerade weil wir wissen, daß 120 Mark für ein neues PC-Programm viel Geld sind, setzen wir einen besonders strengen Bewertungsmaßstab an. Wer kann sich denn all die vermeintlichen »Hits« leisten, die in der »Tolles-Flugi-Game«-Presse hochgejubelt werden?

Man schreibt Deutsh

Selten soviel Kreativität gesehen: Wozu lange nach deutschen Langweilern suchen, wenn das Englische soviel besser »soundet«: »Preview« statt Vorschau, »Sound(karte)« statt Klang(karte). Leider seid Ihr in Euren Bemühungen, die deutsche Sprache zu konvertieren, nicht die ersten Vergewaltiger. Werbefirmen scheinen Originalität damit zu verwechseln, stumpfsinnige englische Vokabeln zu Botschaftsträgern zu befördern.
Um nicht als Sprachnationalist mißverstanden zu werden: Ich ziehe englische Urtexte immer noch schlechten deutschen Übersetzungen vor; war sogar bereit, Euren infantil anmutenden Schreibstil zu akzeptieren, da der Informationsgehalt des Magazins tatsächlich überdurchschnittlich ausfällt. Aber die Dreistigkeit, mit der Ihr Euch Ausgabe 9/93 über die sprachlichen Fähigkeiten anderer lustig gemacht habt, war zuviel. Faßt Euch mal an die eigene Nase!

(Peter T. Baltes, Trier)

Naja, zumindest wollen wir uns nicht als Oberlehrer der Nation aufspielen. Wenn sich gewisse Begriffe wie die oben zitierte »Soundkarte« im Computer-Umgangsdeutsch durchsetzen, können wir doch nicht aus Prinzipienreiterei ständig von einer »Klangkarte« reden. Oder sollen wir gleich aus dem Soundblaster einen Klangblaster machen?
Auch die »Preview« als Begriff für einen Vorabbericht über ein in Entwicklung befindliches Spiel hat sich eingebürgert; die »Vorschau« (aufs nächste Heft!) gibt's an anderer Stelle in PC Player. Wir wollen nicht gleich aus jedem Spiel ein Game machen, aber wo sich englische Fachbegriffe vom High Score bis zum seriellen Port eingebürgert haben, werden wir sie auch benutzen. Ich frage mich nur, was daran infantil (böses Fremdwort!) sein soll...

Wir passen nicht zusammen

Ihr Blatt ist sehr informativ, äußerst kompetent und besonders objektiv. Ich kann Sie nur ermutigen, so weiter zu machen! Lediglich die Rubrikenaufteilung der Spielereferenzen läßt meiner Meinung nach Wünsche offen. Insgesamt ist diese Aufteilung sehr gut gelungen, einzig die Strategiespiele sind für mein Dafürhalten zu sehr gemischt. Das soll heißen, daß es doch sehr komisch anmutet, wenn Spiele wie »Railroad Tycoon« oder »SimCity« ebenso als Stra-



tegiespiele bezeichnet werden wie »Harpoon« oder »V for Victory«.

Ich will damit ausdrücken, daß es bei Strategiespielen zwei wesentliche, ganz unterschiedliche Richtungen gibt. Zum einen gibt es die Sozial- und Wirtschafts-Simulationen à la Railroad Tycoon, A-Train, SimCity und viele andere. Zum anderen gibt es dagegen die Militär-Strategiespiele wie z.B. das grandiose Harpoon oder das fantastische Command HQ. Diese so unterschiedlichen Spielgenres können doch unmöglich in einer Rubrik zusammengeworfen werden, denn so werden Sie den unterschiedlichen Absichten der Programmierer nicht gerecht.

(Thomas Hörmann, Unteropfingen)

Da ist was dran. Im Strategie-Genre sammeln sich recht unterschiedliche Programme an. Vor einer Aufteilung in mehrere Gruppen haben wir bereits zurückgeschreckt, um die Anzahl der Referenzsparten übersichtlich zu halten. Was meinen andere Leser dazu? Soll das Strategie-Lager aufgeteilt werden? Und wenn ja, wie sollen dann die neuen Sub-Genres heißen?

Vorsicht, Satire!

In PC Player 8/93 habt Ihr im »Finale« (Seite 122) eine Deluxe-Version von »The 7th Guest« angekündigt. Ist das ernst gemeint oder nur ein Joke? Lohnt es sich also, evtl. mit dem Kauf noch zu warten? **(Markus Krocher, Braunschweig)**

Um Himmels willen, fangt mir bloß nicht an, das »Finale« ernst zu nehmen! »7th Guest Deluxe (neu: jetzt mit Spiel)« ist von ebenso scherzhafter Natur wie jeder andere Beitrag in dieser Rubrik.

Gut gemischt

Ihr seid das beste PC-Magazin, das mir je über den Weg gelaufen ist. Besonders gut gefallen mir die Tests der Spiele mit einer Wertung unter 15 Prozent (...Ihr wißt hoffentlich, warum!) und natürlich das Finale. Außerdem halte ich die delikate Mischung aus Information und Entertainment für sehr gelungen. Trotzdem noch ein paar Verbesserungsvorschläge.

1) Die Idee mit dem Klassiker ist sehr gut. 2) Es wäre nicht schlecht, wenn Ihr Public Domain & Shareware benotet (1 bis 10). 3) Starkiller bleibt! 4) Die CD-ROM-Tests gehören in eine eigene Rubrik. Berichte über irgendwelche Koch- oder Cocktail-Programme find ich nicht sooo aufregend. Ihr könntet sie ruhig weglassen. 5) Es wäre nicht schlecht, wenn Ihr den Wertungskasten ändern würdet. Ihr könntet z.B. Grafik und Sound auch in Prozenten beurteilen oder führt neue Kriterien ein (Handlung, Atmosphäre, Motivation, Originalität, Humor). Also, laßt Euch was einfallen und erzählt mir nicht, das wäre alles in der Gesamtwertug miteinbezogen! 6) Ihr solltet wenigstens in der Mailbox das Siezen lassen. Überhaupt finde ich, Ihr (bzw. die Leser) solltet sie etwas humorvoller gestalten. Außerdem sollten nicht nur Themen wie »Die Spieledisk ist zu teuer« oder »Das find' ich gut – das find' ich nicht gut« besprochen werden. Und für den Ernst des Lebens (sprich: Probleme mit dem Rechner) gibt es ja zum Glück den sehr gut gelungenen Technik-Treff.
7) In Ausgabe 9/93 fehlten die Referenzspiele; ich hoffe nicht für immer! 8) Wie wäre es mit einem Flop und/oder Spiel des Monats? 9) Ein Poster wär' nicht schlecht.

(Tibor Hanappi, A-Wien)

Danke fürs Lob! Zu Deinen Fragen im Schnelldurchlauf: 1) Wir hören auf unsere Leser: Seit der letzten Ausgabe gibt es Klassiker-Tests in der »Hall of Fame«. 2) Lohnt sich momentan kaum, da nur sehr wenig vernünftige Spiele in diesem Bereich erscheinen. 3) Ja. 4) CD-Tests werden seit letzten Monat mit einem eigenen Logo geschmückt. 5) Mal sehen, was das neue Jahr so bringt. 6) Sehe ich ähnlich. 7) Nein, aber bei Platzknappheit kann die Doppelseite ab und zu mal entfallen. 8) Grumpf. Schließlich sieht ja jeder selbst, welche Spiele in einer Ausgabe die höchsten und niedrigsten Wertungen kassieren. **(hl)**

COMPUSERVE-CORNER

Boris »Mehr Baud!« Schneider hütet das Compuserve-Postfach von PC Player. Unter der CIS-Nummer 71333,2206 können Benutzer dieses Datendienstes Nachrichten an uns schicken, die auf dem Modemweg prompt beantwortet werden. Hier einige Auszüge aus der Compuserve-Leserpost der letzten Woche (...verbunden mit einem speziellen Gruß an Zumbi).

Hallo, ich habe gerade den Artikel über Compuserve in PC Player gelesen. Ich nehme an, die CIS-Nummer sollte den Sinn haben, ein kleines Feedback zu bekommen. Also: Mit PC Player bin ich sehr zufrieden. Ich bin auch Abonnent der DOS International. Der Stil von PC Player paßt mir als »älterem Spieler« (Grufti über 40!) besser als der anderer Zeitschriften.

(Thomas Michel, CIS 100270,3155)

Hab' grade alles mögliche »geupdatet«: Global Conquest 2.0, Darklands 1.07, Railroad Tycoon 1.03, Civilization neuer Soundtreiber für OPL3, Empire Deluxe 1.03 – good grief! Einerseits faszinierend, andererseits verliere ich fast den letzten Glauben an die Software-Industrie, von wegen getestete Produkte...

(Michael Mauri, CIS 100271,625)

**Hi Boris, der Artikel über Compuserve war spitze, hab' bisher noch nirgends so gut aufbereitete Infos darüber bekommen!
So ein Account ist ne Überlegung wert; ich fürchte nur, dann komm' ich gar nicht mehr von der Kiste weg!**

(Sender: infmx!infmuc!gerdb @uunet.UU.NET)

Was ich auch für sehr schön halten würde, wäre eine CD-Ecke in der PC Player. Nachdem zwischenzeitlich so ziemlich alles auch als CD erscheint, wäre dies wohl sehr sinnvoll. Die Hardware-Tips sind ja immer ganz nett, aber ein paar kompliziertere Sachen wären auch nicht verkehrt (Ich weiß, gehört eigentlich in eine andere Sparte Zeitschriften).

(Thomas Schweizer, CIS 100275,3330)

Naja, vielleicht bin ich für »Pinball Dreams« ja zu alt... aber die Kugel bei meiner Version (PD 1.0) ist mir – und nicht nur mir – wirklich zu schnell. Von einer »realistischen« Simulation kann da halt keine Rede mehr sein. Aber ansonsten ist das Programm wirklich prima – bis auf die dämliche Codeabfrage Marke »Line 39« – Argh!

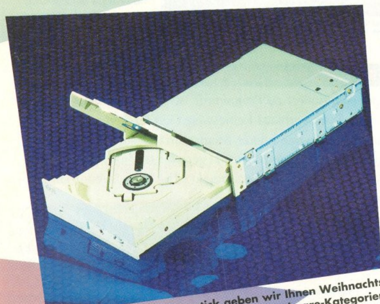
(Erik Sternischa, CIS 100024,2213)

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 12/93

ZEIT ZUM AUFRÜSTEN

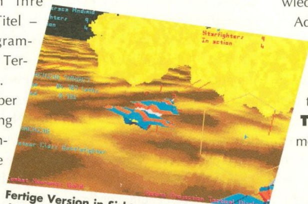
Das Jahresende ist in Sicht, das Weihnachtsgeld macht sich auf Ihrem Konto breit und Ihr PC lechzt nach ein wenig Hardware-Tuning. Was liegt näher, als ein **Kaufempfehlungs-Fazit** über die wichtigsten Erweiterungen zu fällen? Unsere Hardware-Freaks stellen Ihnen die Geräte vor, die momentan am meisten Leistung fürs Geld bieten, fein unterteilt in verschiedene Preisklassen.



Vom CD-ROM bis zum Joystick geben wir Ihnen Weihnachts-Kaufempfehlungen in allen wichtigen Hardware-Kategorien

WUNSCHZETTEL-SPIELE

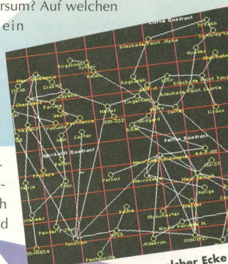
Wenn die Hardware-Aufrüstung noch nicht Ihr ganzes Weihnachtsgeld verschlungen hat, dann findet sich im Spieleteil sicherlich ein unterhaltsamer Restsummen-Vertilger. In der umsatzträchtigsten Zeit des Jahres veröffentlichen die Softwarefirmen ihre absoluten Top-Titel – sofern die Programmierer nicht alle Termine überziehen. Ohne Gewähr, aber mit viel Hoffnung erwarten wir nächsten Monat die PC-Versionen von **Lothar Matthäus** (das Spiel zum Bayern-Kicker), **Anstoß** (nochmal Fußball, aber diesmal Manager-Strategie), **Aces over Europe** (seit Monaten überfällige Flugsimulation), **Dark Sun** (endlich da: das neue Rollenspiel-System) sowie **Starlord** (Strategie und Taktik im Weltraum). In der CD-ROM-Ecke können Sie unter anderem mit der Umsetzung von **F-15 Strike Eagle 3** rechnen.



Fertige Version in Sicht: Starlord nähert sich den Händlerregalen

PRIVATEER-LEBENSHILFE

Was geht ab im Universum? Auf welchen Planeten lohnt sich ein Besuch? Wie komme ich schnell zu mehr Credits? Der Privateer-Player's-Guide von Captain Schneider hilft allen Nachwuchspiloten weiter. Dazu gibt's im vorweihnachtlich reich ausgestatteten Tips-Teil natürlich wieder viele Kurzkniffe und Adventure-Lösungen.



Schöner Shopping: In welcher Ecke der Galaxis macht der »Privateer« die besten Schnäppchen?

All dies und viele weitere **Spieletests, Tips, News und Features** rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 12/93 erscheint am 11. November

FINALE

Umwelt geschont, Kunde geneppt

Mit dem »Grünen Punkt« ausgezeichnete Produkte sind angeblich umweltschonend, weil ihre Verpackungen wiederverwertet werden können. Leider haben unsere europäischen Nachbarn das noch nicht ganz begriffen. So geht beispielsweise in englischen Softwarehäusern das Gerücht um, ohne dieses Symbol dürfe nichts mehr in Deutschland verkauft werden. Völlig falsch verstanden hat der Spielehersteller Empire diese Maßnahme. Die Schachtel von »War in the Gulf« ziert nämlich ein grüner, aufgedruckter Punkt – da ist wohl der Begriff »Grüner Punkt« äußerst wörtlich genommen worden.



Auf der Packung zu »War in the Gulf« findet man diese Spezialausgabe vom »Grünen Punkt«

Die besondere Anleitung

Einer unserer Lieblingsleser, Guido A. aus K., konnte nicht widerstehen und schickte uns die Anleitung seines neuen Telefons. Hat zwar nur peripher mit Computern zu tun (Stichwort »DFÜ«), ist aber so spaßig, daß wir Ihnen die besten Passagen nicht vorenthalten können (Authentische Druckfehler inklusive):

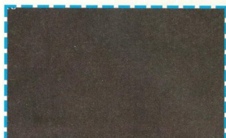
- »Stellen Sie die Gerte des Singweisengriffs zur EIN-Stellung. Eine nette Singweise wirde verbeugen den andern Teil auf denn Telephon von hoerender Threr geheimer Unterredung.«
- »Stellen Sie den EIN/AUS-Schalter des Klinglers zur EIN-Stellung wenn wollen Sie nicht gestört werden von eintretender ednrufe.«
- »Die Wiederwaehlenwirksamkeit wird gehemmt koennen von drueckende Taste von * zweimal nach normales gevervollstaendigtes Waehlen, darum die andere Leute koennen treten ein nicht die Nummer, dafa Sie waehlten vorig.«
- »Waehrend auferhalb dem Brauen, setzen Sie Thr Telephon auf einer platten Oberflaeche oder setzen Sie es zurueck in den Halter.«

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

Auf CD-ROMs, in Mailboxen und bei professionellen Programmpaketen können Sie jedes Geräusch, das Menschenohren gehört haben, als Windows-Sound bekommen. Seien es Action-Crash-Geräusche oder eine Boris-Becker-Imitation, jeder Sound ist inzwischen als Wave-Datei zu haben. Jeder? Na gut, ein paar letzte Laute fehlen noch zum Komplettwerk. Unsere Top-5-Liste nennt Ihnen die wenigen Sounds, die bisher noch niemand gesampelt hat:

Platz 5: Das Lüftergeräusch eines PCs.
Platz 4: Die Stimme von Theo Waigel mit dem Text: »Ich hab' mich da verrechnet, Sie müssen doch weniger Steuern zahlen«.
Platz 3: Ein Rock'n'Roll-Song, der rückwärts abgespielt die geheime Botschaft »Kaufe OS/2! Kaufe OS/2!« enthält.
Platz 2: Die einzig wahre und Intel-genehmigte Aussprache des Wortes »Pentium«.
Platz 1: Den Aufschrei, den »Wild Bill« Stealey von sich gab, als er seine Firma Microprose an den Konkurrenten Spectrum Holobyte verkaufen mußte.

BEWEGUNGEN ERKENNEN



Dieser Artikel aus dem »DOS Extra 3/93« über Kompressions-Verfahren bei Videosequenzen zeigt einen typischen »Film noire«. Das läßt zumindest der völlig schwarze Schirm vermuten, bei dem der »bewegte Bildbereich zunehmend besser erkannt« wird.

KLOPS DES MONATS

Mensch mutiert zu Programm? Ist das die Schlagzeile aus einem Revolverblatt? Keineswegs! Ein kreativer Kollege hat aus dem Programmierer Brian Moriarty ein Computerspiel gemacht. Der gute Brian sitzt gerade gemeinsam mit Steven Spielberg am Adventure-Projekt »The Dig«. Weder »Brian« noch »Moriarty« sind geplante Titel von LucasArts...

len. Anschließend heizt Darth Vader den Rebellen mit seinen **Tie Fighters** ein; auch **The Dig** und **Brian** werden im All handeln. Gleiches gilt für die interplanetarische Rohstoff-Schlacht **Moriarty**; hier saß sogar Steven Spielberg mit am Storyboard! Daneben warten die tierischen Comic-Cops **Sam and Max** auf ihren Adventure-Einsatz, während

Brian programmiert sich selbst (aus: PC Joker 9/93)

Das SimProgramm des Monats

Kennen Sie das: Da lesen Sie in einer Computerzeitschrift etwas über ein neues Spiel, wollen es unbedingt haben, und stellen fest, daß es a) erst in acht Monaten erscheint und b) nichts mit der ursprünglichen Ankündigung zu tun hat. Urheber dieses Schabernacks ist »SimPressRelease«, ein Utility von diversen Softwarefirmen, denen keine neuen Superlative für ihre Spiele mehr einfallen.

In SimPressRelease müssen Sie nur den Namen und einige Eckdaten des Produkts eingeben. Aus einer Datenbank von über 500 Pressemitteilungen wird rasch auch eine schöne Verlautbarung über das noch völlig unbekannte Programm gestrickt. Standardfloskeln wie »Das beste ...-Spiel aller Zeiten«, »27 Gigabyte Grafiken« oder »Nutzt CD-ROM/den Soundblaster/Super VGA/Ihre Tastatur bis aufs letzte aus« sagen nichts über Ihr Produkt, lassen die armen Journalisten aber nach dem Spiel (das es noch gar nicht gibt) geifern.

Eine Nachbearbeitung der Pressemitteilung tut Not, denn es soll Spieletester geben, die bei Aussagen wie »Mehr Spielwitz als 7th Guest«, »Schnellere Grafik als Strike Commander« oder »Noch komischer als Police Quest« stutzig werden. Gerüchte, daß Origin SimPressRelease schon seit 1991 einsetzt (für die Ankündigungen von Strike Commander, Privateer oder neuerdings Ultima 8) entbehren jeglicher Grundlage. **(bs)**

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...

...WIRST DU SPIELEND FERTIG!

WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.